1989年2月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻第1·2号通巻27号

NG

namco COMMUNITY MAGAZINE

月刊エヌジー

1989 JAN.-FEB.

1-2

合併特大号

特別付録

とびだすNGページ

ポップアップ・コクピット



巻頭特集

F1体験シミュレータ

ウイニングラン登場

▶アーケードゲーム

未来忍者/フェイスオフ

▶ナムコット ニューゲーム

ワギャンランド/ハイドライド3/プロ野球ファミリースタジアム'88年度版

CONTENTS

1989
JAN.-FEB.
Vol.27



NG
1989 JAN.-FEB.
Vol.27

●編集 NG編集室 ●デザイン VCP ●印刷 奥村印刷 ●表紙イラスト 横岡 匠

巻頭特集





1982　ポールポジション
1987　ファイナルラップ
そして――

1989　世界初、ポリゴナイザーシステムによる
リアルタイム3次元CGシミュレータ

ウイニングラン登場

不死身の、F1体験。

ついに、スゴイやつが現れた。ドライバーの視点からとらえた映像を、忠実に再現したリアルタイム3次元CG。まさにF1シミュレータだ。カウンターステア、四輪ドリフト。時速350㎞の命を賭けた華麗な妙技。モータースポーツの頂点F1の限界性能を、あなたは、不死身にして体験できる。





グテク 基礎編

どうしてこれほど、リアルに見えるのか!?それは、今までのように自分の運転する車を外から見るのではなく、プレイヤーの視点を、F1のコクピットにもってきてしまったからだ。

その上、F1マシンの実際のデータを入力し正確にシミュレートしているから、ドライブテクを駆使して、本物そっくりのF1レースにキミも参加できる。

怪物マシンを操り、限界に挑戦する、F1体験ゾーン『ウイニングラン』。

これはもう、ゲームを超えている!!

コース内の自分の車の位置を示す。コースまん中の数字は、C.R.(コース・レコード)で、1周を1番速く回った人の記録(ベストラップ)が刻まれている。予選の場合は、P.P.(ポールポジションタイム)が表示されているので、それを目標にしよう

残り時間

1周目から4周目までのラップタイム



現在の順位

車重や空気抵抗はもちろんのこと、タイヤの摩擦係数までも、F1マシンのデータがしっかり入力されている

最高時速350kmは、本物のF1とほとんど同じ

5段速ギアとバックギアⓇ。クラッシュした時など、バックに入れて切り返しも可能だ

用語解説

〈シミュレータ〈SIMULATOR〉〉

シミュレーション・システム、つまり模擬運転装置のこと。アメリカ空軍では戦闘機操縦訓練のために、莫大な費用をかけてフライトシミュレータを開発。

また、自動車メーカーのメルセデス・ベンツ社では、シミュレータによる悪条件下の走行などで、運転特性の確認をしている。

〈ポリゴナイザー〈POLYGONIZER〉〉

ナムコで独自に開発したハードウェア・システム。

POLYGON(ポリゴン)とはCG用語で多角形のことを言う。『ウイニングラン』では、このポリゴンを組み合わせることによって立体物を表現し、リアルタイムで3次元CG画像を表示している。

ト

モードは、EASY と TECHNICAL の2モード。
ハンドルを左右どちらかに切り、ペダルでインプットして一方を選択。



EASY

ミントグリーンのマシンは3速ギア。F3000の性能に近い。
EASYでまず運転操作に慣れよう。

TECHNICAL

レッドのマシンは5速ギア。ほとんどF1と同じ性能だ。
操作にさえ慣れてしまえば、5速の方が走りやすい。



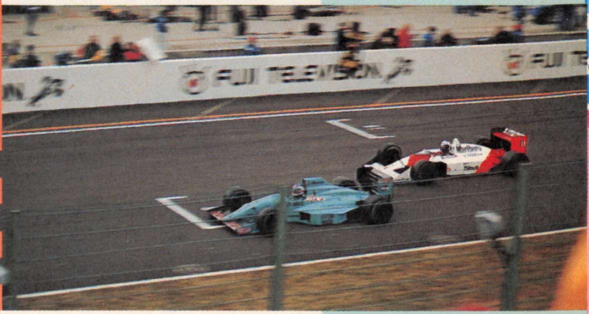
巻頭特集

ウイニングラン レーシン

※画面写真は開発途中のものなので、実際と多少異なる場合があります。

PRACTICE 予選



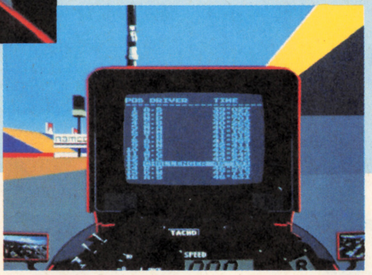


規定時間内(60秒)にコースを1周すれば、グランプリ進出。

予選のラップタイムにより、グランプリのスターティング・ポジションが決まる。

サイドミラーで後続車の確認を。予選は自分のマシン1台だけど、決勝は16台(EASYは8台)になるので接触にも注意!

予選のラップタイムを表示するモニターも、F1レースそのままで、すっかりレーサー気分。



タコメーターが、レッドゾーンに振れるあたりでギアチェンジするのが効率がよい

GRAND PRIX 決勝



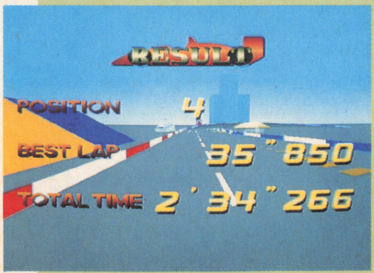
規定時間内に1周すると、タイムエクステンドで次の周も走れる。

コースを4周(EASYの場合は3周)すれば、ゴールイン。順位が表示される。

みごと、グランプリを獲ると—セナも涙で回った"ウイニングラン"が見られるぞ。

モードセレク





▲ゴールインすると、自分の成績が表示



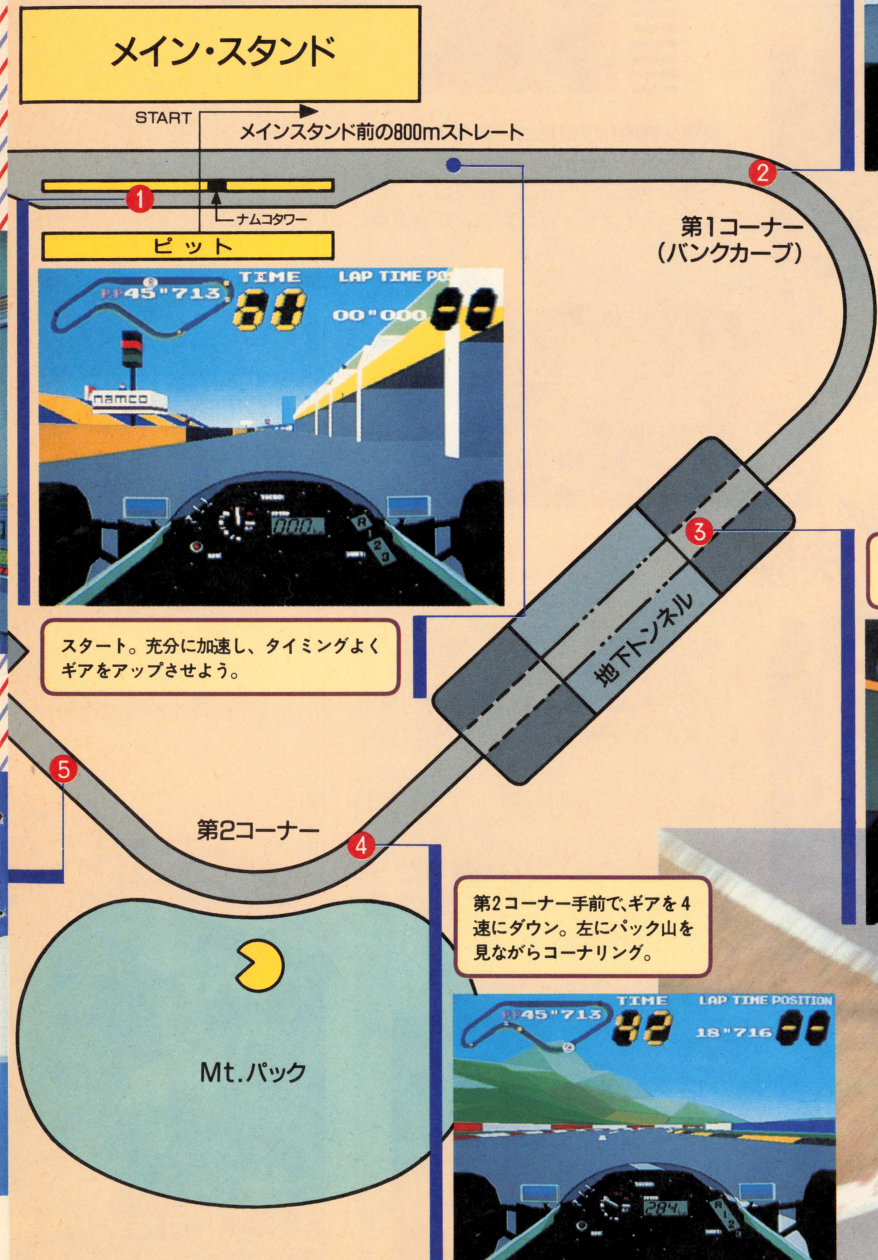
▲ネーム入れも3D映像で凝っているネ

全長3194.58m

コース徹底解剖

マシンの操作性とともに、コースを頭に入れることも大切だ。このコースは、実在のものではなく架空に設定されたオリジナルであるが、F1の醍醐味を存分に味わえるよう考慮されている。ではウォーミングアップに、軽く1周してみよう！

※画面写真は、EASY(3速)モードですが、走り方の解説は、TECHNICAL(5速)モードで行っています。



30°のバンクカーブ。ここはギアを落とさずに、ハンドルをしっかり握って5速で回ろう。



スタート。充分に加速し、タイミングよくギアをアップさせよう。

地下トンネルなので道がダウンしている。トンネル内は、めいっぱい加速。



第2コーナー手前で、ギアを4速にダウン。左にパック山を見ながらコーナリング。





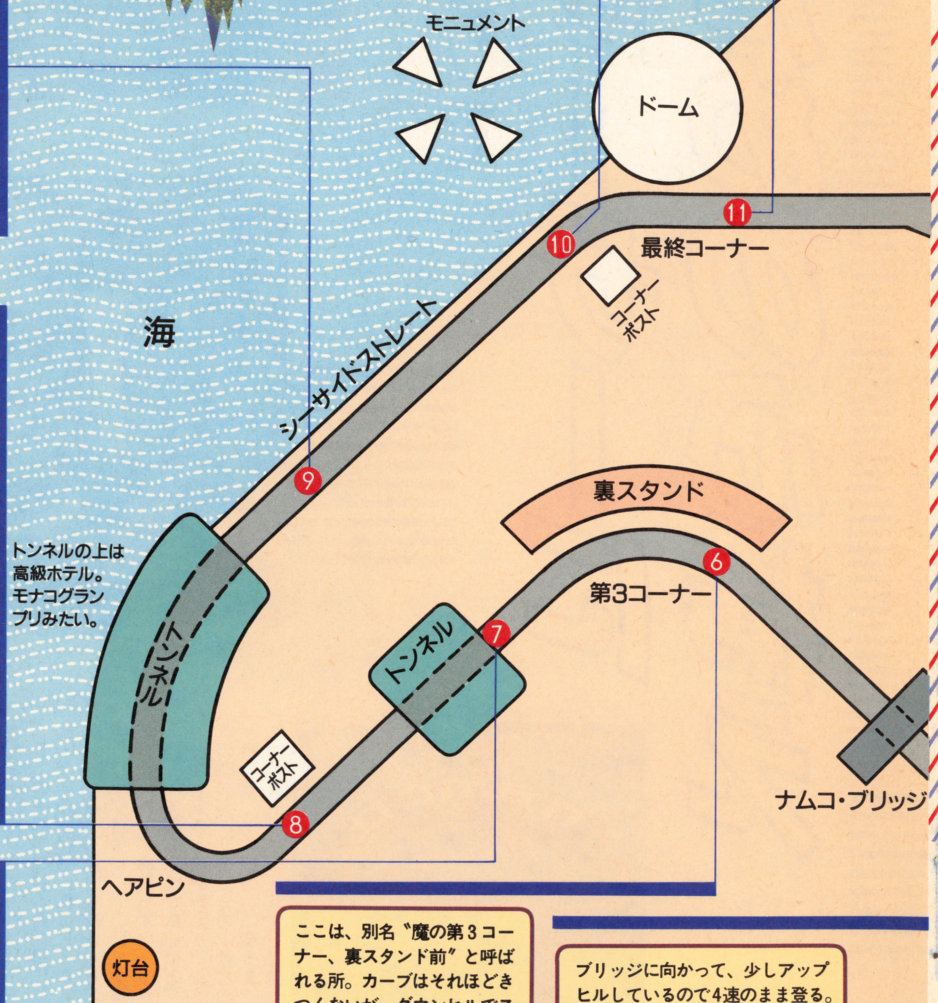


ドームが見えてくれば最終コーナー、ゴールも真近。アウト・イン・アウトを守って、5速のままラストスパート。





パームツリーが続く、快適なシーサイドストレート。ストレートの前までに充分加速しておいて、ここはトップで思いきりとばそう。





ヘアピンカーブだ。エンジンブレーキを使ってしっかり減速、3速までダウンし、カーブを回りながら後半は加速。トンネル内で、4速、5速と上げる。

4速のまま加速し、トンネル内で5速に。





ここは、別名"魔の第3コーナー、裏スタンド前"と呼ばれる所。カーブはそれほどきつくないが、ダウンヒルでスピードに乗ったまま突入するとスピンするので注意。手前で4速に落とし慎重に。

ブリッジに向かって、少しアップヒルしているので4速のまま登る。頂上のナムコブリッジを抜けるとダウンヒルなので、5速に上げて加速する。



ウイニングランで F1レーサーになるための心構え



F3000ドライバー片山右京氏『ウイニングラン』に試乗する





社員でもたやすく入れない㊙の開発試作室。体感ゲームやプライズマシン、大きなシリーズの乗物など、開発中の大型機種があちこちに置かれている。その中で、最後の仕様の詰めに追われる『ウイニングラン』を、発売前に試しにきた人がいた。

F－の中嶋悟、鈴木亜久里に続き、今年最も期待されるF3000ドライバー、片山右京さんだ。優しそうな眼差しに、小柄な身体。黙っていれば、命知らずのレーサーだなんて誰も気づかないほど。そんな右京さんの眼差しが、レースの時の、1000分の1秒に命を賭ける〝プロの眼〟に戻るまでには、ドライバーズシートに座ってからいくらも時間はかからなかった。

試乗しての感想は？

ゲームのつもりでやるとダメだね。僕も初めは、ゲームだからと思ってやり始めたけど、とたんにスピン。次からはもう、本気でやりました。ほとんど本物のレースの感覚に近いですね。だからすっごく集中力がいる。これはかなり、奥が深いですよ。

シミュレーションゲームは好きだけど、飛行機ものはどうも苦手と言う。『ファイナルラップ』にもかなり入れこんで、FCカセットまで買ったそうだ。

本物の車を『ゲーム感覚』で乗って、遊んじゃったりすることもありますよ。まずミニカーを動かして、イメージランニングするんです。コースの攻め方とか。そのイメージを思い浮かべながら、本物で試してみたり、とかね。

『ウイニングラン』だと、僕は何回も死んでるよ。

華々しくデビューを飾った後、単身でフランスへ渡り、修業を積んだ。「ル・マン」でレースの怖さを知ってから、走り方がガラッと変わり、慎重走行になったと言う。

『ウイニングラン』も、まったく同じですよ。慎重なハンドルさばきで運転しなくてはいけない。派手な運転の仕方は禁物ですね。

このシートに座ってゲームをしながら、「あっ、今ぶつけたから修理代500万だ」なんて、知らず知らずに思っちゃったりするんですよ、仕事柄(笑)。

巻頭特集

1 「ゲーム」という概念を捨てよ

もしキミが、今までのドライブゲームのつもりでプレイしたら、たぶん簡単にクラッシュしてゲームオーバーだろう。とにかく『ゲーム』と思ってかかったら、そこでキミの負けだ。本物の車を運転するつもり、実際にFIマシンに乗ったつもりで、慎重に、冷静に。過酷なFIの世界に、遊び半分の気持ちが入り込むスキなどない。本物のFIと違っているのは、クラッシュしても死なない、ということだけなのだから。

2 運転技術を体で覚えよ

運転を体得する。これはドライバーにとっては、ごく当たり前のことなのであるが、とにかくしっかりハンドルを握って、正確にコーナリングする。減速したって200㎞／hぐらいは出てるのだから、急ハンドルを切れば、たちまち車はスピンしてしまう。

片手運転なんか、10年早い。

3 貪欲(どんよく)なまでに練習を積め

ガソリンスタンドで働いてた若い頃、ドラム缶を積んだ配達用のトラックで、どうしたらドラム缶をガタつかせずに速くカーブを曲れるかと、ハンドルの切り方やブレーキングを試して理想のコーナリングラインを見つけた――。というのは、日本初のFIドライバー、中嶋悟の有名な話である。ナカジマにも初心者の時があった。彼を"世界のナカジマ"にしたのは、貪欲なまでの練習熱心さである。

ちょっとかじって、「ダメだ」と手放してしまったら、もう二度と『ウイニングラン』の魅力を知ることはできないだろう。

とりあえず、予選を通過できるぐらいまでやってみよう。すると必ず、奥の深さがわかってくるはずだ。そして時速350㎞の怪物が自分の意志通りに動く時、得も言われぬ快感を感じるだろう。





田井凡人の――ウイニングランは すっ、すごい！



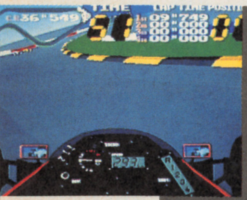
コンニチワ。『ウイニングラン』をやっていて本当にレースに出たくなってきた、田井です。

日頃、宣伝の仕事をしていて、ナムコの製品にはいつも感心させられるんだけど、『ウイニングラン』には、本当に震えがくるほど感心させられました。というのも――。

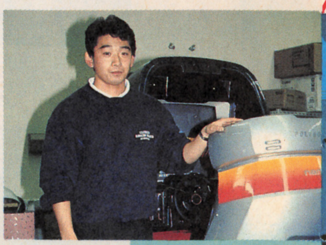
先日、『ファイナルラップ』の販促で仲良しになったレース雑誌のIさんが、F3000で活躍中のプロレーサー片山右京さんを連れてナムコに遊びに来てくれました。早速、まだ開発中の『ウイニングラン』に試乗してもらったところ――なんと、

いきなり速い！

カウンターステアはビシッと決めるし、シフトチェンジは速くてタイミングもぴったり合っている。オマケにコースアウトしても、あっという間にスピンターンでコースに戻ってしまった。



〈その後の顛末〉公私共に、すっかり『ウイニングラン』に夢中の田井凡人。もちろん、そのせいで運転が荒くなったわけじゃないけど、この原稿を書き上げた直後に、バイクで転倒、鎖骨骨折。只今、病院で休養中。早く元気になってネ。



片山右京：1963年生、東京都出身。83年筑波FJ1600Bクラスデビュー戦で優勝、FJシリーズ2年連続チャンピオンに。89年、期待の星。

―プロを本気にさせる『ウイニングラン』

プロのドライバーが使う高度なレーシングテクニックが、そのまま通用してしまう『ウイニングラン』。無意識のうち、条件反射で飛び出すプロの技に、横で見ていた開発担当者達は思わず"ニヤリ"。プロをして、その"本物さ"を確認させたのでした。

ガーン！ 初めてやったというのに、もう僕と同じレベルじゃないか！ 僕はもう、何十回もやっているんだぞ。

（ちなみにうちのM課長は、運転免許を持っているのに「こんなムズカシイんじゃダメだ」と言って一回でやめてしまった）

プロレーサーがやって、プロの技術が使え、プロの走りができる。これはもうゲームじゃなくて、本物のレースシミュレータなんだ。

結局、『ウイニングラン』は、素人には不向きかもしれません。でも、本当にレースが好きで、スポーツ走行をしてみたい、という人には、たまらないシミュレータなのです。

だからウイニングランは

すっ、すごい！



アーケイドGAME

未来忍者

ゲーム『未来忍者』は難しいから、もうあきらめたなぁんて言っているキミ、このページを読んでもう一度、挑戦してみてはいかが？

ワンポイントアドバイス

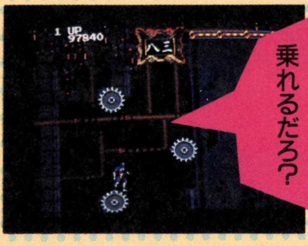
もうちょっと先に進みたいキミへ



■キミはこの難関をどう乗り越えた？

〈歯車〉あせらず、慎重に！

チョン、チョンという感じで、軽くジョイスティックを動かすのがコツ



ほら、じょうずに乗れるだろ？



歯車のラスト面のボスキャラをやっつけるポイント。この場所を覚えておくと(得)

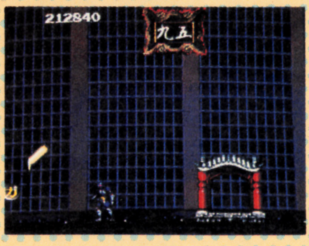
〈海〉電気くらげに御用心！

あれ？ 画面の上部に敵キャラがいないねぇ～。上部の敵をなくせば、あとは簡単なのさ



はっきりいって、これはヒント画面なんだぞ！

■気合度を充電するのは、この面で！





この２つの面には(力)玉がたくさんあるので、できるだけ、取っておくこと！

ゲーム批評

◆プレイヤーの声◆

〈中三、Yくん　ゲーム歴3年〉
スピード感に慣れたころ、１コインクリアー達成！キャラクターが小さいのが難点だと思っていたが、エンディングでは、そんなことを忘れて感動した。

〈マニアのTくん　ゲーム歴8年〉
デモ画面が平凡なので、やる気がしなかったが、実際やってみると、ビジュアルもサウンドもなかなかよかった。コンティニューで得点が増えるのはちょっと…。

もうちょっと
深く
味わいたい
キミへ



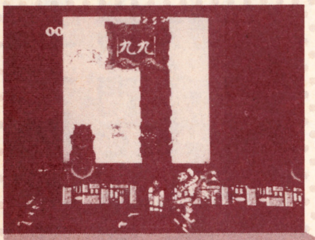
世界観を広げよう、だから……
ビデオを見るっきゃない！

ゲーム『未来忍者』の背景には、壮大なストーリーがある。そのストーリーを理解するためにも是非、ビデオ『未来忍者』を観ることをオススメ！
きっと、白怒火を動かすキミの手の動きも変わってくるはずさ！





“のろし”が上がり、さぁ戦闘開始！



サキ姫の前には、強敵雷鳴法師が…。



STORY

慶雲元年。サイボーグ忍者―機忍を擁する黒鷺軍は、圧倒的な強さで諸国を侵略し続けていた。その前に立ちはだかるのがサキ姫率いる諏訪部家の軍勢だ。しかし頼みの移動城壁は、黒鷺軍の二足走行メカ（神社ウォーカー）と戦車連合の機甲師団の猛攻にあえなく撃破され、諏訪部軍は白兵戦に打って出る。
家中随一の剣士、飛雄鶴も、名刀“十字剣”をふるって善戦するが、次々と襲いくる機忍軍団の前に力尽き倒れてしまう。戦場に夕闇がたちこめるころ諏訪部軍は敗走……。
それから3年。諏訪部軍は人類の叡智を結集した最終兵器、「機動砲」を完成させ、反撃に転じようとしていた。しかし陣頭指揮のため、最前線に移動中のサキ姫が敵の本拠地「奇械ヶ城」へ連れ去られてしまう。
悪の支配者、黒鷺は肉体を持たぬ“霊”的な存在であり、妖気の使い手、雷鳴法師を通して命令を伝えている。その世界征服の野望は、翌日に迫った日蝕を期して達成される。日蝕がもたらす磁界の波をエネルギーに、サキ姫を生け贄として黒鷺は自らを“生体化”しようというのだ。
一方、機忍共を次々と血祭りにあげていく謎の忍者白怒火。もともと人間だった彼は、雷鳴法師の手で機忍に改造されたのだが、日毎に強まる磁界の波に刺激され、以前の記憶を取り戻し“抜け忍”となって黒鷺軍と戦っていたのだ。サキ姫を救出するために、また己の肉体を取り戻すために。
目指すは天守閣の最上階、雷鳴の間。そこに祭られる御神木に、サキ姫は封じ込められているのだ。群がる機忍軍団を振り払い、ようやく「気門（飛行兵器）」に辿り着いた白怒火。
しかしそこには、最強の機忍・橡伎が待ち構えていたのだった。さて、白怒火は無事、サキ姫を救出できるか……!?

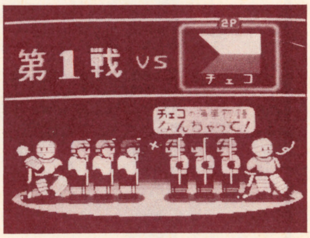
新登場

激突 アイスホッケーゲーム



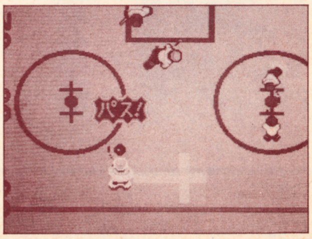
フェイス オフ

氷上の格闘技、アイスホッケーのスリルと興奮をビデオゲームで楽しもう！　4人で2チームに分かれて戦えば、面白さ倍増。



強豪8か国から好みのチームが選択できるよ。1Pならトーナメント戦、2Pならプレイヤー戦

パス！



NGフォーラム

NG FORUM

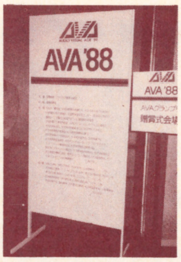
今月のナムコ情報!! ちょっとした出来事や、こんなモノ、あんなモノ情報など満載のNGフォーラムだよ。

NEWS AVAグランプリ'88
『ファイナルラップ』が、ハイテク映像部門で、特別賞を受賞!

映像、情報通信の分野での日本は、ハードの技術水準は超一流だ。でもソフトにはまだまだ力が入っていないのが現実。そこで、もっとソフトでがんばろうじゃないか、ということでソフト制作に携わる多くの人々を奨励する目的で作られたのがこの『AVAグランプリ』。まだ誕生して3年目なので耳慣れない名前かもしれないけど、きっとこれから注目されると思うよ。

このハイテク映像部門で、ナムコは『ファイナルラップ』が特別賞をもらったんだけど、なるほどそういう見方もあったのか、とうなずいてしまうね。これからもナムコは、素晴らしいハイテク映像を目指すから、期待しててね。

AVA(アバ)とはAUDIO VISUAL(オーディオ ビジュアル) AGE(エイジ)の略。まさにキミたちのことだね。主催は国際映像ソフトウェア推進協議会、共催は通商産業省なのだ。ちなみに、ビデオ部門の受賞は、洋画が『ラストエンペラー』、邦画が『マルサの女2』でした。



NEWS 第2回'88年度ゲーメスト大賞
ナムコからは『ベラボーマン』が人気キャラクター賞を受賞!

アーケードゲームの月刊誌『GAMEST』(ゲーメスト)といえば、ゲーム好きの間では有名だね。このゲーメストが、読者投票によって、その年の人気ゲームを選ぶ「第2回ゲーメスト大賞」の授賞式が、昨年12月5日に東京九段会館で開かれた。ナムコゲームでは、『ベラボーマン』が「人気キャラクター賞」と「ベストキャラクター賞」に輝き、代表者が楯と記念品を頂いた。

こうして認めてもらえることで、開発スタッフもやる気が出てくるものなんだよね。また、プレイヤーのみなさんに喜んでもらえるゲームを作るぞ! ニコニコ。



◀こんな爆田博士のカッコをした人が楯を渡してくれたのだった。

ちなみに、'87年10月〜'88年10月の、ゲーメスト読者の選んだ「年間ヒットゲームベスト100」の中からナムコゲームを捜すと、2位『ワールドスタジアム』、5位『ファイナルラップ』、11位『アサルト』、12位『ベラボーマン』、14位『パックマン』を初めとして、合計15ゲームがランク・インしていたよ。

CM撮影裏話
気づいてくれた? この作品

TVを見ていると次々流れるCM。15秒なんてアッという間だよね。でも、この数秒のためには、長い道のりがあるのだ。アイディア出しから無事編集が終了するまで数か月、頭をひねり、走り回る日々なのさ。特に撮影当日は、NGの繰り返しにもめげずがんばったぜ。で、この日(去る11/25)撮ったのは、『ファミスタ88』用の3本。1つは、球場でバットが飛ぶやつ、2つ目は、バイオリンの女の子に合わせて歌を歌うやつ、3つ目はおじさんと少年が「オゥッ」のかけ合いをやるというもの。バット編は、発射の瞬間に命を賭けて真剣勝負。歌のほうは、みんなシロートなので、そのおもしろさを演出するのに苦労しちゃったよ。

放映は、12月20日から1月3日までで、もう終わってしまったけど、気づいてくれた?



▶歌編のリハーサル風景。子供はぶっきらぼう、おじさんのはずし方はおみごと、という秀作でした。「なんじゃい、こりゃ」との驚きを狙う!



▶バットの発射には苦労したのヨ。でも、オンエアを見ると、一瞬も一瞬、記憶にすら残らないほどあっけなかったのでした。無念!?

NEWS 米国ハーフ・センチュリー・クラブ
『パックマン』がコインマシン賞を受賞

まだまだ続く受賞の話。今度は米国で今年発足したハーフ・センチュリー・クラブというAM業界のリーダーたちのグループが、「コインマシン賞」を制定。『パックマン』は過去50年間で最も目立ったゲームとして受賞が決まった。昨年11月3日に受賞式があり、栄誉の楯を頂いてきた。(写真下)



〈ビデオ&ブック情報〉

ファミスタとドラスピのことならなんでもおまかせっ!

✣好評発売中!!✣

GTVプロフェッショナル『ファミスタ'88究極マニュアル』
ビデオと単行本
(ビデオソフト30分、単行本50ページ)
発売元 CBSソニーグループ 1,980円



『ドラゴンスピリット』(PCエンジン)
発売元 ビクター音楽㈱ 3,800円



BOOK
『ファミリースタジアム'88のすべて』
JICC出版局 580円

BOOK
『THE BOOK OF DRAGON SPIRIT』
電波新聞社 1,500円

寄ってらっしゃい、見てらっしゃい! 『プロ野球ファミリースタジアム'88年度版』と『ドラゴンスピリット』に関するビデオと本が、それぞれ各方面で発売されてる、っていうんだからオタチアイだよ。

じゃ、早速『ファミスタ'88』関係から紹介しちゃおう。まずは、GTVプロフェッショナル『ファミスタ'88究極マニュアル』と題した攻略ビデオ+攻略ブックから。

ここでは、ファミコン界の暴れ者〝ミスターXと虎の穴〟軍団が、必殺テクを見せてくれる。中でもインドマンが大奮闘。それに、ビデオと本がセットになっているから、わかりやすいことこの上なし! 他に『ファミリースタジアム'88のすべて』という本では、「ファミスタ」の魅力の総てをぶつけてくれる。もう、読むっきゃない、って感じだね。

お次は、待ちに待った「ドラゴンスピリット」の出番。デビュー以来〝絵が美しい〟〝音楽が素敵〟〝物語が感動的〟と、ぼくらにロマンを与えてくれているドラスピ。ビデオ『ドラゴンスピリット』は、PCエンジン版の映像で最終面までの攻略テクを披露。キミはこの模範プレイを越えられるかな? 本の方は『ザ・ブック オブ ドラゴンスピリット』という題で、カッコよく世界観を打ち出してくれている。未公開イラスト等、ノドから手が出るくらい欲しいものが満載されているんだゼィ。

今月も、おいしい情報ばかり提供してしまって、ゴメン!!

〈ミュージック情報〉

冬の夜はVGMにひたれ

ナムコのPCエンジン用ソフト、『ドラゴンスピリット』のサウンドを完全収録したVGMが発売される。

収録曲数は、なんと、全99曲! もちろん、ドラスピだけじゃないよ。『妖怪道中記』、『ギャラガ'88』もバッチリ収録、それぞれのSEコレクションまであって、マニア必聴の一枚だ。おまけに、ゲーム未収録曲も入ってるなんて、これは期待できる。アポロン音楽工業㈱より、CDとカセットで2月5日同時発売。よろしくね。



ドラゴンスピリット～エモーショナル・サウンド・オブ・ナムコット～
(発売/アポロン音楽工業㈱)
CD ¥3,000 2月5日
MC ¥2,500 CD・MC同時発売

〈ミュージックカセット情報〉

ラジアメライブが、なんと!! カセットになったぜ!

昨年7月27日に、聖蹟桜ヶ丘ナムコランドで行われたラジアメイベントでのスーパーライブ『組曲・源平討魔伝』がなんと、ミュージックカセットとして発売された。これは、源平ファンにはうれしいニュースだぜ。実際イベントに参加できなかった地方の人も、このテープを聞けば気分はコンサートなのだ。このテープ、なんと通販で入手できる。申し込み方法は下記。欲しい人はよく読んで申し込んでネ。



●ラジアメスーパーライブ『組曲 源平討魔伝』
A面:源平討魔伝 約9分
B面:ラストテーマ・ニューバージョン 約5分
©(株)ナムコ/企画・製作(株)PRP

〈申し込み方法〉住所、氏名、年齢、電話番号を記の上、1,200円分の郵便小為替を同封して、〒102-91東京都麹町郵便局私書箱36号 ラジアメ「源平カセット通販係」へ送ってね。到着後20日以内にお届けします。

〈キネマ倶楽部情報〉

年末年始人気ビデオのベスト10は!?

年末年始のありきたりなTV番組にあきたカウチポテト少年たちは、ビデオショップに詰めかけたそうな。ナムコ直営の〈キネマ倶楽部〉でも、新着ビデオをわんさか用意しての大忙し。さて、人気のビデオは何? という訳でベストテンを訊いてみた。我らの『未来忍者』が大健闘の4位、やったぜ! え、まだ観てないの? 早く観ないと話題に遅れちゃうヨ。

★キネマ倶楽部発★
年末人気ビデオ・ベスト10

1. ランボー3
2. ウォール街
3. マルサの女2
4. **未来忍者**
5. ロボコップ
6. 月の輝く夜に
7. アキラ
8. 赤ちゃんはトップレディがお好き
9. ビー・バップ・ハイスクール
10. ドラグネット

※88年12月1日～31日のレンタル回数によるベスト10です。

第４回



ジミー・ムラカミの

English Express

How have you been？ I'm keeping alive！ 寒〜くなるとジミーはあったかいものが食べたくなる。NGを読むと、キミたちはEnglishをしたくなる……。

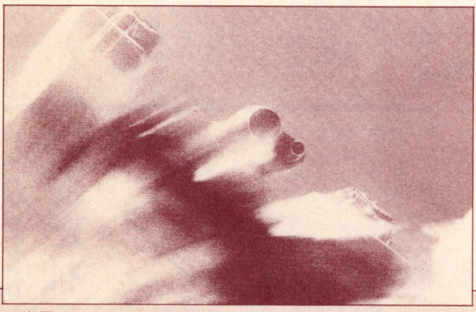
Lethal Weapon from Namco!

今月のテーマは『アサルト』。強力な戦闘用語が決め手だぞ。

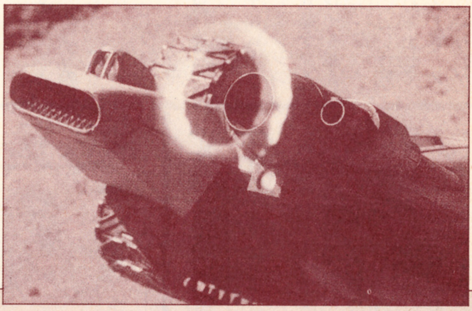
Lesson 4

■英文 Equipped with Rapid Roll to dodge enemy shots and Power Wheelies to launch grenades, the Assault tank is the supreme mobile weapon.

■和訳 素早く敵の攻撃をよけるローリング機能(横転)と、ウイリー追撃砲を装備。アサルトは、可動性に富んだ最高の兵器だ。



▲素早いローリング機能



▲ウイリー追撃砲

Words

●Assault→猛攻、強襲、㊍攻撃する(→Attack)
●lethal weapon→最終兵器
●equip with〜→〜を装備している。cf.㊔equipment→装備(具)
●dodge→よける。ex.dodge ball→ドッヂボール
●bomb→㊔爆弾、㊍爆撃する。
●grenade→追撃砲。ex.hand grenade→手榴弾
●Launch→(ロケットなどを)打ち上げる。

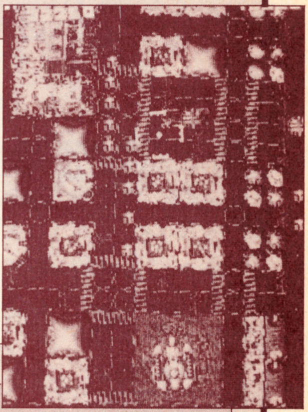
Lesson 5

■英文

The lift zone jets the Player straight up into the air for reconnaissance and bombing of the enemy outposts.

■和訳

リフトゾーンで空高くジャンプし、偵察と遠方の敵への爆撃ができる。



ジミーのTalking

ジミーは大の音楽好き。アサルトみたいなハードゲームをロックのリズムでplayできたらとか思ったりする。ゲームの音楽がもっともっと奥深いものになったら、ゲームも多様になるかもね。例えば、クラシックを使ったメディテーション(瞑想)ゲームとか、そういうのダメかなあ？ では、今月のクイズ。「ジミーは、アサルトにレザービームを装備した」を英訳して送って下さい。みんなどんどんジミーに手紙くれよ、ジミーはみんなの心の友達なんだからな。

正解者の中から、抽選で3名に、ナムコット最新ゲームカセットをあげちゃうぜ！



12月号の答えは
「On entering a game center, Jimmy began to play a namco's latest game.」ほとんどすべての人が正解！ 解答者の中から、杉本くん、尾崎くん、寺中くんに時計をプレゼント、決定。
〈ザンゲ〉11月号の英文に間違いがありました。In playing to the gods〜のInは、Onの間違い。ゴメン!!

特・別・付・録
とびだすページ

みんなで楽しく作ろう

ポップアップ・コクピット







'89スタート号としてパワーアップしたNGは、お楽しみ特別付録がついているのだ。
巻頭で特集した今年期待の『ウイニングラン』。そのゲーム画面がとびだす、ポップアップコクピット。
キミの机の上にも、ウイニングランのコクピットが完成するぞ。さあ、さっそく作り始めよう！



FINAL LAP
namco
PAC-MAN
MAPPY
MAPPY-LAND
DRUAGA
接着面
コクピットとの
TACHO
SPEED
308
1000 RPM
REV
SHIFT
R
1
2
3
4
5

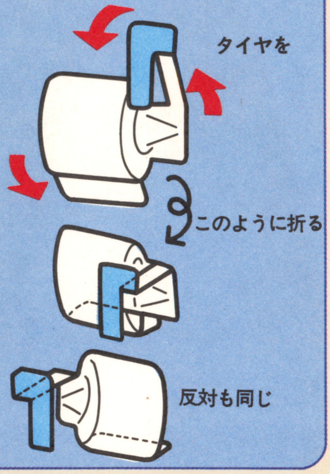
特・別・付・録
とびだすページ

用意するもの

- ハサミ　●カッター
- のり（セメダインCやゴム系ボンドなどがよい）
  ※少量でくっつけるのが、きれいに仕上げるコツだヨ！

ポップアップ・コクピット

〈図１〉タイヤの折り方



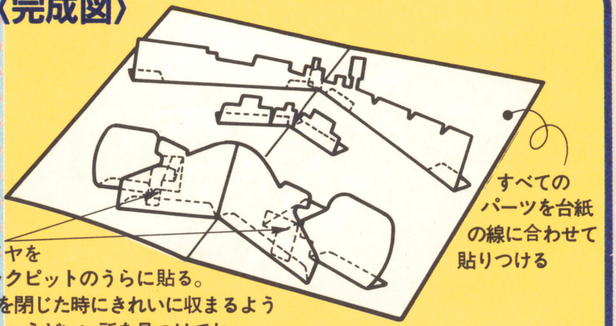
〈図２〉



つくりかた

1. まず、右ページをカッターでNGから切り離す。（この時、反対側の21ページも取れてしまうことがあるので注意）
2. 全部の部品を切り取る。部品はハサミやカッターを使って、きれいに切り取ろう。
3. タイヤののりしろを折る。タイヤはちょっとややこしいので、左の〈図１〉をよく見て、間違えないように折ってね。
4. 残りの部品ののりしろも線にそって折り曲げて、クセをつけておく。これが上手に仕上げるポイント。
5. 遠景の左右をくっつける〈図２〉。ナムコスタンドのある方が、向かって右側だ。
6. さて、ここまでできたら、部品全部を台紙（18・19ページ）の上に置いて、イメージを膨（ふく）らまそう。下の〈完成図〉と見比べて、位置が間違っていないか確認してね。
7. 遠い方から順に貼っていこう。台紙をよく見て、点線の指定位置にしっかりと、遠景・前方車・タイヤ・コクピットを貼る。のりしろと台紙の記号は合ってるかな。タイヤとコクピットの接着部分を残して、すべて台紙に貼りつける。
8. さあ、最後はタイヤとコクピットの接着。ここが１番難しいからよく読んでね。〈完成図〉を見てわかるように、タイヤののりしろをコクピットの裏側に接着して、連結させる手順だ。この接着に失敗すると、とびだすNGページがとびださなくなるから慎重に。

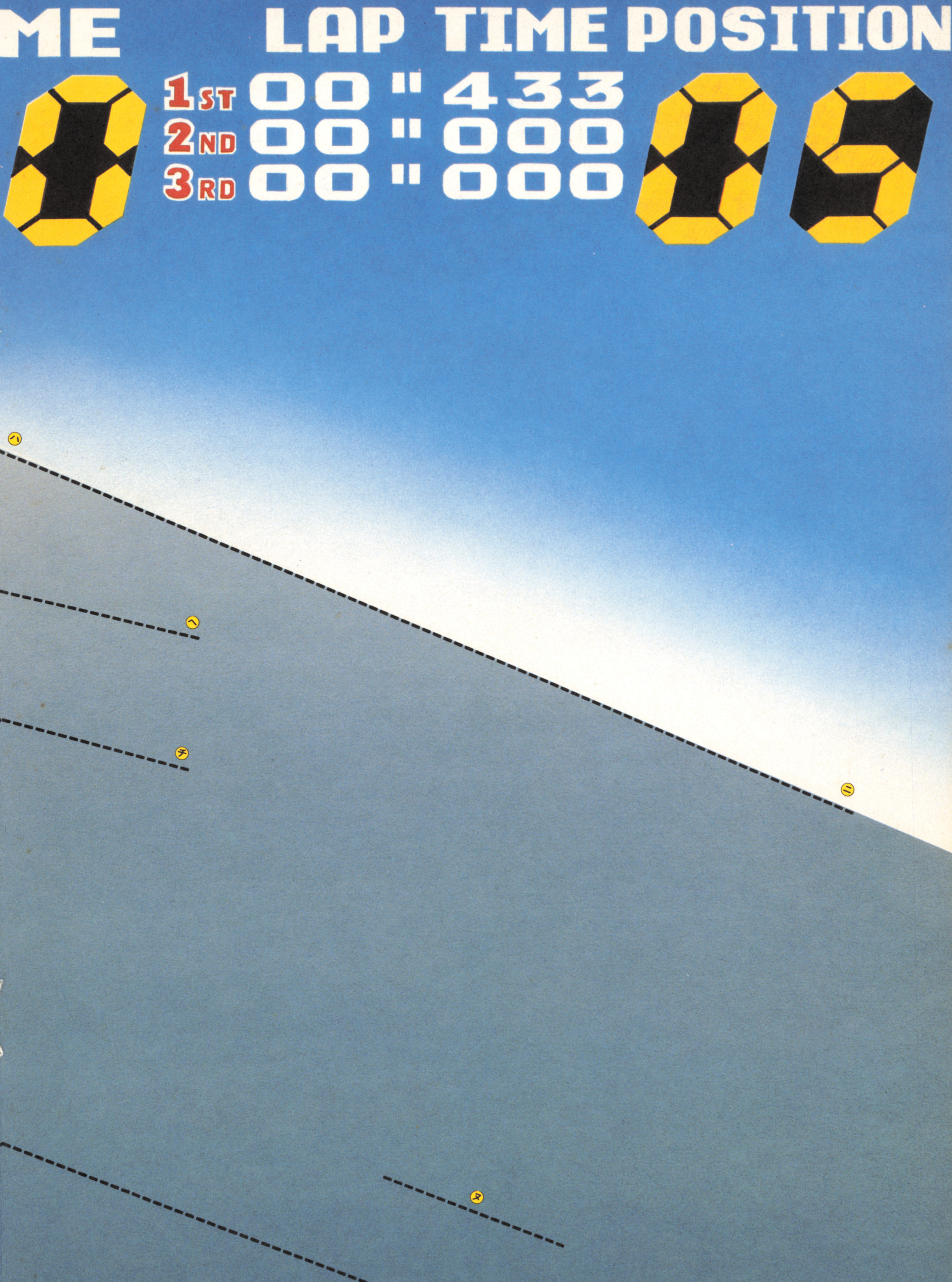
〈完成図〉



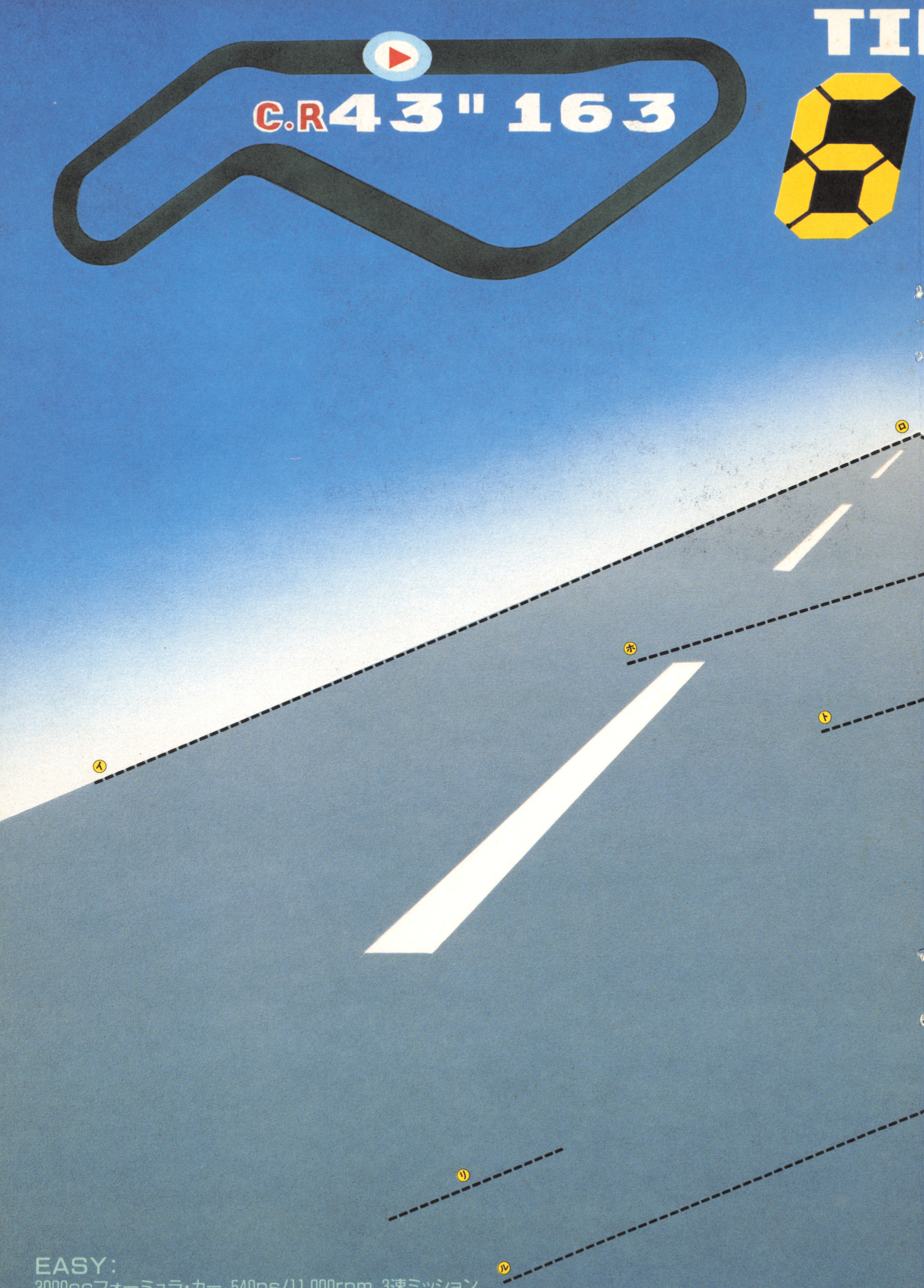
では、うまくいくコツを教えてあげよう。しっかり接着する前に、まずは少しののりで仮どめをして（または、クリップで仮どめして）、NGを閉じたり開いたりしてみよう。閉じるとうまく中に折りたためて、開くとちゃんととびだせば、そこがベストの接着点。そこでしっかり接着して、ハイ、できあがり。

キミのNGは見事とびだすぞ!!

ポップアップ・コクピットでキミもウイニングランをめざせ!!



TECHNICAL:
3500ccフォーミュラ・カー 800ps/11,000rpm 5速ミッション



EASY:
3000ccフォーミュラ・カー 540ps/11,000rpm 3速ミッション

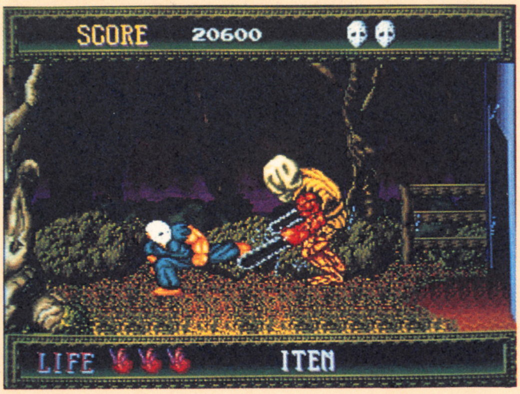


企画担当チーフ・カズゥ
『妖怪道中記』を手がけた不気味物の大御所だが、一方で『FCワギャンランド』も作るなど、カバーするジャンルは広い。



『スプラッターハウス』恐怖の開発秘話

飛び散る血しぶき、くずれる脳ミソ。敢えて誰もやろうとしなかった業界のタブーに踏み込んだ、明解ぶっちぎりゾンビ大放出ゲーム、『スプラッターハウス』。戦慄に口を閉ざしたままの開発者を訪ねて、今、恐怖の扉は開かれた……。



▲ホラーにつきものの「チェーンソウ男」出現。素手のリックは足蹴りで応戦する

恐怖の館ではポルターガイスト現像が。イスやナイフが生き物のように飛んでくる。全部やっつけても油断はできない▼



◆ストーリー紹介

ある嵐の晩、リックとジェニファーは、雨宿りをするため、大きな屋敷へと駆け込んだ。ところがそこは、さまざまなゾンビと悪霊たちが支配する、恐怖のスプラッターハウスだったのだ。あっという間に気を失うリック。気がつくとジェニファーの姿はなく、おまけに自分が仮面をつけたマッチョマンに変わり果てていることに気づいた。さあ、迫り来るゾンビたちを薙ぎ倒せ、リック！　ここから逃げ出すのだ!!……

▼過激か自粛か

カズゥ　企画意図はズバリ言って〝マジ〟。外国のビデオ・ゲームに『デス・レース』っていう、車で人をバンバン轢き殺して点数を競うのがあるんです。そういうのって残酷だからって禁止されるけど、今は、映画やテレビで残虐なシーンも当たり前にやるでしょ。ゲームだからダメっていうのも変だと思う。

あかねちゃん　でも、それはナムコの社風に合わない、というより業界のタブーに近いことなので、制作中も数多くの反対、誹謗中傷があったんです（笑）。

カズゥ　で、さまざまな仕様変更を余儀無くされた部分もいっぱい出ましてね。

あかねちゃん　例えば赤禁止令（笑）。

カズゥ　初めは、血は血の色だったし、ゾンビもリアルだったんです。ところが「殺しまくるという設定上、リアルではマズイ」という事になって。結局血は蛍光の緑色、ゾンビもエイリアンみたいになっちゃった。まあ、**蛍光色の血**は、かえって暗い画面が明るくなって正解だったけどね。

あかねちゃん　コンセプトが明確だっただけに、企画のサブとしてはかなり楽でしたね。ホラー、スプラッターの要素を、いろんなところから抽出すればいいだけでしたから。いっぱいボツをくらいながら…。

かわげん　音声は苦しいというより**恥ずかしい**ことが多かったね（笑）。このゲームは、音声ベースをたくさん積んでいるんですが、みんな自分たちで作ったので、ロムにするのにマイクに向かって「グワァー」とか「ギャー」とか叫ばなくちゃいけないんですね。人が来るとほんとに恥ずかしかった。

ショパン　いろいろ注文がウルサクて、音声のためのプログラム容量は1メガなんだけど、注文どおりにやっていったらとうとうオーバーしちゃったんです。

かわげん　こんなこと初めてでした。あとから一生懸命削ったんですよ。

カズゥ　いや、本当にスゴイ。だから、ゲーマーの人にはぜひ一度、**ヘッドホン**をつけて聞いてほしいんだ。効果音はふんだんだし、音が回転したりと、実に不気味で贅沢なサウンドになっています。

イト君　プログラミングでは、動きの注文が多かったですね。アニメーションの書換えのタイミングとか。デビュー作なもので、戸惑うことばかりでした。基板が『システム1』で、この基板のゲームは10何作もあるので、いろいろ人に訊けた点では随分助かりました。

あかねちゃん　初めてといえば、私もデビュー作なんです。

カズゥ　予定をオーバーして、完成までに1年2か月かかってるんです。仕様変更があったうえに、実制作を新人二人に任せたからでしょうか（笑）。

あかねちゃん　おかげで残業が多くて金持ちになっちゃって…（笑）。

▼怖いキャラをほんとに怖く

あかねちゃん　でも、不気味物の**大御所**がついてたから、安心でした。（と、カズゥの方を見る）

カズゥ　そうはいうけど、前作の『妖怪道中記』とはやっぱり違いますよ。妖怪だと怖いキャラでも動きは可愛くていいんです。ところが今回のは、怖いキャラをほんとに怖く作んなきゃいけないんです。これは難しいですね。意表をついてタイミング取ったり、グッと構えさせてみたり。

あかねちゃん　怖いだけでなく、ゲームとして遊べなきゃいけないんで、ロム容量の限界もあって苦しかったですね。

かわげん　首の飛ぶ音も最初は「パッカーン」て音じゃなかったんですけど。

カズゥ　一生懸命いろんな音を作ってくるんだよね。ああ、マイクの前で苦労してるなあって思ったね。

ショパン　だって、音声への注文は「このキャラの死ぬ時の声」とか、「こいつの唸り声」っていうふうにくるんですよ。

かわげん　最初はみんな似た感じになっ



企画担当サブ・あかねちゃん
『スプラッターハウス』で華麗に(!?)デビュー。なぜ通称「あかねちゃん」なのかが明かされる日はいつか?



サウンド担当サブ・かわげん
別名"7色の声の持ち主"。今回はいったい何役こなしたでしょう? 『PC妖怪道中記』『PCドラゴンスピリット』をサブで担当し、今回が業務用のデビュー作。このあとの『フェイスオフ』も期待してネ。

サウンド担当チーフ・ショパン
ピアノの天才ショパンとは親戚でも何でもないが、年季だけが入ったサウンドマン。ギター、キーボード、ピアノと何でもこなすマルチプレイヤー。今回の「スプラッターハウス」がデビュー作。



プログラム担当・イト君
彼も今回がデビュー作。大学時代ゴマの研究をしていた、変人である。

ちゃって。キャラクターによって変化をつけるのに苦労しました。ところでここだけの話なんだけど、ヒロインの**ジェニファーの声**は私なんです。

思い入れたっぷりのサイド・ストーリー

カズゥ　ジェニファーっていえば、このゲームの主人公リックは、なんとヒロインを殺しちゃうんです。

あかねちゃん　そう。ストーリーを少しバラすと、最初二人で屋敷に入るのにジェニファーは、すぐ消えちゃうんです。やっと第5ステージで会えたと思ったら、すでにバケモノが**乗り移って**いて…。

カズゥ　実はこれがやりたかったんだっ! もっとストーリーがわかるような脚色をしたかったんだけど、なにせ容量不足で…。

あかねちゃん　今までのゲームって、たいてい女の子を助け出して、ハッピーエンドでしょ。そうはしたくなかったんですよね。

カズゥ　ジェニファーがリックと戦ってる最中に、ふと元に戻るんですよ。**「ヘルプミー」**、ヘルプミー」って。なかなかいいストーリーだよな。(一人感動している)

あかねちゃん　ところで、ストーリーの下敷きになった映画を探すのもこのゲームの楽しみの一つですね。

カズゥ　ロケーションテストの時、子供たちが「これは『○○○』だ」なんて、わかってくれると、狙い通りだ! って思わずニヤッとしちゃいますね。

マイ・ベスト・スプラッター

あかねちゃん　スプラッターやホラーといった映画群の中では皆さんは、何が一番好きなんですか? 私はやっぱり『**13日の金曜日**』シリーズ。スプラッター物は、あのお決まりの**ドンデン返し**がイイですよね。安心させといて……キタアッ!! という、アレ。

カズゥ　私は作品というよりシーンですね。『**フェノミナ**』で、ジェニファー・コネリーを蛆(うじ)の海の中へ落とすシーンなんか、「この監督、本気だな」と、思ったりしますね。『13日の金曜日6』で、ジェイソンがシリーズ初めて走るシーンもよかった(笑)。だけどやっぱり、『キャリー』のラストシーンかな。あれは、スプラッタードンデン返しの元祖ですよ。

ショパン　私はこの手のものは苦手です、正直言うと。「何なんだ、これは!?」って感じ。映画だったらスプラッターじゃないけど『**トロル**』がよかったですね。モンスターがいっぱい出てきて、みんなで合唱するんです。ところでもし、このゲームの第2弾が出るなら僕はちょっと遠慮したいな(笑い)。

かわげん　私もスプラッター映画は好きじゃないけど、逆に仕事としては、異色のテーマでおもしろいと思うな。好きな映画? スプラッターとは全然関係ないけど、『**いこかもどろか**』がよかったですね。

イト君　僕は広い意味でのホラー物が好きですね。『**エイリアン**』とか『**ターミネーター**』なんか。仕事の参考としては、『**死霊のはらわた**』シリーズなんか観ました。

あかねちゃん　第2弾という話が出ましたが、リーダーとしてはどんな構想がありますか?

カズゥ　今度やるなら、『**未来忍者**』みたいなメディア・ミックスに挑戦したいですね。もっと予算をいっぱい貰ってふんだんに**SFX**使って(笑)。



▶リックに襲いかかる、おぞましい姿のゾンビ。まさかこれが、恋人ジェニファーなんて…

◀とうとうストーリーはクライマックス。祭壇の向こうには、いったい何が待ち受けているのだろうか!?

13日の金曜日('80〜'88米)

今やシリーズ・パート7まで進み、アメリカではTVシリーズにもなっている人気ホラーの"13金"。殺人鬼ジェイソンは殺(や)られても殺られても蘇生し、クリスタル・レイクでバイタリティ溢れる惨劇を繰り広げる。前作のラストと次作のオープニングがオーバーラップする構成など、一度見始めるとクセになってやめられない。

フェノミナ('84伊)

昆虫と交信できる超能力を持った美少女と連続して起こる殺人事件。強引で派手な米(アメリカン)ホラーと違い、静かで不気味なイタリアン・ホラーはゾッとさせられる。『ラビリンス』で有名になった美少女ジェニファー・コネリーが雰囲気を盛り上げている。

キャリー('76米)

超能力少女キャリーの憎しみと悲しみが、パーティの夜に爆発、大惨事に。あのラストシーンはあまりに衝撃的で、その後のホラー作品のお手本となってしまった。敢えてここでは明かさないから、まだの人は見て下さい。

トロル('86米)

悪の精トロルに乗り移られた妹のために、兄のハリーが魔女の力を借りてトロルと決戦する、怖いというよりファンタジー溢れる、SFストーリー。

いこかもどろか('88東宝)

'88年後半の話題をさらった、さんま・しのぶ主演の公私共々のラブコメディ。「男女7人…」同様、2人の息の合った軽妙なやりとりが魅力。

エイリアン('79米)

SFホラーの傑作。万一、読者で見てない人がいたら、今すぐビデオショップに走りなさい。スイスの画家ギーガーによる美術デザインは、形態、質感ともに、かつてない異様さを醸(かも)し出している。とにかく圧巻。「今度は戦争だ!」と、徹底的にバトルしている続編も、かなり見ごたえがある。

ターミネーター('84米)

不死身で冷酷無比な殺人マシン、ターミネーターになりきった、シュワルツェネッガー出世作。壮絶なバイオレンスアクションや機械人間の正体を現わすSFXシーンなど、見せ場は数々あるが、殺人マシンが獲物を追うしつこさには感服する。前述の「エイリアン2」と「ターミネーター」が同一監督というのがうなずける。

死霊のはらわた('83米)

世界中にスプラッター・ブームを巻き起こした、スプラッター映画の金字塔。この映画がなければ、「スプラッターハウス」は存在しなかったかもしれない。確かに気持ちは悪いが、あまりに元気いっぱいのゾンビや、これでもかこれでもかのグチャグチャな肉片は、しまいに笑いさえも誘う。この手の映画は、仲間を集めてギャーギャー騒ぎながら見ると、意外にイケます。

未来忍者('88ナムコ)

世界初、ビデオゲームから生まれた映画として、東京ファンタスティック映画祭'88でも絶賛された、ナムコ・オリジナル・ムービー第一弾。世界征服を企む黒鷲軍に戦いを挑む、サイボーグ忍者"白怒火"。身体は高性能なマシンでも、頭部に埋め込まれた人間の脳が覚醒して熱い血が甦った。斬新な発想によるハイテクな武器や個性的な敵キャラクターに加え、全編の3分の1を超えるSFXスペクタクルシーンと、息をもつかせずに見せてくれる。ビデオムービと共に、ビデオゲーム『未来忍者』もゲームセンターに登場、人気上昇中。さてキミは、観てからやるか、やってから観るか!?

'89年幕明け

冷たい空気で心にカツ、スタートダッシュで乗りきろう

読者とナムコを結ぶ 元気新聞



▲埼玉県
堀口裕文〈NG杯〉





▲北海道　倉嶋大康〈NG杯〉

新年のスタートはどう過ごしたかな？　友だちのウチでカウチポテトしてたんじゃない？　それとも一人でゲームに没頭か…。さて、NG編集室には今年も楽しい年賀状がたくさん届いたぜ。みんな、ありがとう。もうオトソ気分じゃないけれど、NGはまだ新年しょっぱな号ってわけだから、どーんと紹介しちゃいましょう!!

おたより・作品掲載者へのプレゼント!	
ナムコ杯	3000円図書券
NG杯	2000円図書券
元気杯	NG時計

ナムコさん今年もがんばってね

昨年もナムコのソフトで遊びに遊んだ山本です。今年は、ハードの種類も一段と豊富になり、ソフトメーカーの激戦が予想されますねぇ。でも、私の信頼するナムコさんのこと、きっと今年も質の良いソフトを提供してくださるものと思います。期待してますヨォ。今年もがんばって下さいね。

熊本県　山本秀雄

●山本くん、応援ありがとう。厳しい時代だということは予感している。そんな中で、生き残るだけでもたいへんなのに、質の良さをキープしていくことは想像を絶することなのさ。でも、みんなの熱い期待を胸に、今年も開発、営業スタッフは、一丸となってがんばるゾー。

新年はゲーム三昧

新年おめでとうございまする。なんと私めは正月はコタツで丸くなりゲーム三昧でございました。不健康！などと言わないでくださいまし。これが何といっても冬の極楽天国気分でしあわせなのでございます。これからもこのしあわせが続きますように…。ナムコさまゲームを作り続けて下さいまし〜。

岩手県　水谷直樹

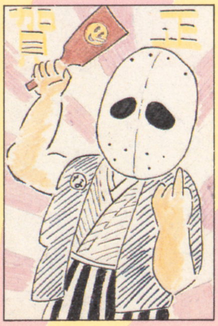
●うーん、猫背になっちゃうゾ、短足になってしまうゾと脅かしても、キミはやめそうにないねぇ。そりゃあ冬にポカポカおコタでやるゲームは格別だけど、もてない男にならないよう気をつけてね。



▲福岡県
KADWAKY悠〈元気杯〉



▲埼玉県
中林正二郎〈元気杯〉



▲山形県
影沢吉倫〈元気杯〉



▲愛知県
野口勝馬〈元気杯〉

雑貨屋PARTⅠ
スプラッター特集!! この怖さがたまらない

怖いもの見たさで、ついついやってしまうという『スプラッターハウス』。今回は、みんなのおたよりに開発スタッフが応えてくれるよ。




▲神奈川県　こけさん　元気杯
怖いなんて言わずに、ぜひ先の面も見てよ。もっと怖いから。（あかねちゃん）

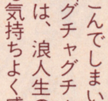




スプちゃん、かわいそうね!!　邪拷丸くん、いつまでもリックを見守ってくれよ。（ショパン）

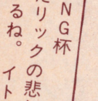
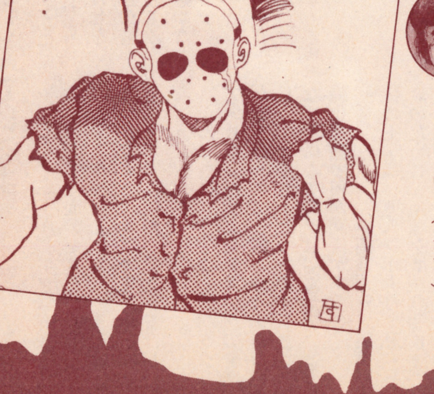
▲福岡県　邪拷丸　ＮＧ杯





このリックは、お正月におもちを食べ過ぎちゃって、太ってしまったんだね。（かわげん）

▲北海道　ナムコ隊６号　元気杯

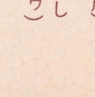



▲山口県　須山 誠　ＮＧ杯
ジェニファーを失ったリックの悲しみが、よく表現されているね。（イト君）

僕はスプラッター好きの浪人生

『スプラッター ハウス』を開発したみなさんこんにちは。僕は今年、高校に入学できなかった浪人生です。僕が今年一年間でやらなければいけないのは「勉強」だというのは、わかっているのだけど、『スプラッターハウス』にのめりこんでしまいました。リックが敵を「グチャグチャ・バキバキ」と倒すのは、浪人生の僕にとっては、とても気持ちよく感じられます。ところで、僕はバグを見つけました。それは2面の最後の部屋でのことなんだけど、目玉の絵をパンチしたら、そいつが画面外に飛んでいってしまうというものです。あと、スライディングキックのこつがよくわからないので、これから研究するつもりです。最後になりましたが、みなさん、これからもおもしろいゲームをどんどん作って下さい。

長野県　しんぴ（15歳）



頑張って高校に入学してください。（カズゥ）

雑貨屋PARTⅡ 今、キミがハマっているものを教えて!

新作ゲームが続々と登場しているけど、キミの感想待っているよ。その他、身近で起きた笑える事件、NG、ナムコに聞きたいこと等々、元気のいいおたより大歓迎!

期待に応えた『ファミスタ'88』、ナムコスターズが強くなった理由って?

みなさん、こんにちは。僕は10月ごろから『ファミスタ'88』を予約していたので簡単に買えました。それで兄と試合をやりました。僕がBチームで兄がOチーム。必死にやったら、まつなが好調で、144Mのホームランをかっとばしてくれました。僕は7対1であっさり勝ちました。前よりも展開がスピーディで面白いよ!

それと、ナムコスターズはなぜあんなに強くなったのですか? 教えて下さい。

愛知県　桑村篤史

忙しい中、失礼いたします。『ファミスタ'88』、ナイスですよ。僕の学校は私立なので、冬休みはピッタシ、ファミスタ発売日の12月20日から。予約をしていなかったので助かりました。それと、S-RAMをつけてくれたらペナントレースもできて、もっと嬉しかったんですが……。まあ、89年度版でやってくれると信じております（気の長い話だ）。では、みなさんがんばって下さい。

広島県　黒瀬一志

スタさん　みんなぁ、おたよりありがとう。ついに発売された『ファミスタ'88』だけど、楽しんでくれてるかな。

えっ、何でナムコスターズが強くなったかって? ナムコスターズだってプロ入りしてから、はや数年。いろんなチームと対戦して、メキメキと腕をあげたのさ。あと、ペナントレースも面白いけど、みんなで集まって、ワイワイガヤガヤ言いながら試合するってのも楽しくていいと思うけどね。それにね、S-RAMを使うとカセットの値段がとっても高くなっちゃうし、数もたくさん作れないんだ。そうなると、みんなの手に届かなくなるだろ?

というわけなんだよ。またおたよりちょうだいね。待ってるからね。お二人にはNG杯を。



▶東京都　アムルの弟（14歳）　元気杯

……とかなんとか言ってもやっぱりファミスタよネッ!



まだまだ『オーダイン』は人気者 僕はこんなふうに楽しんでいるよ。

こんにちは、僕は『オーダイン』に夢中になってる受験前の高3生です。

昨日ゲームセンターへラジカセをしょっていき、1面〜7面全部の音楽を録って自分なりに詩をつけてみました。今は恥じらいもなく歌いながらゲームをやっているんですが、もう、周りは白い目。

（1面戦闘中の音楽）
♪さ〜あ〜こい　俺は強いんだ
さ〜あ〜こい　俺は負けないよ
あ〜ぁ香奈ちゃんが〜
さささ・さらわれ〜た〜
救出だ〜　珍よ続けよ
敵だ　やっつけてしまえば——
クリスタル出現　たくさん集め
お金をたぁめて　何を買う?
カム・イン・ストアー　さ〜あ〜こい…
（Come inの音楽）
♪何を買おう　何を買おう　（連続）
（全面のボスを倒したときの音楽）
♪やあつけた　やあつけた
俺はうまい　俺はうまい　うまい〜

『オーダイン』が好きなら歌えると思うけど、わからなかったらすみません。

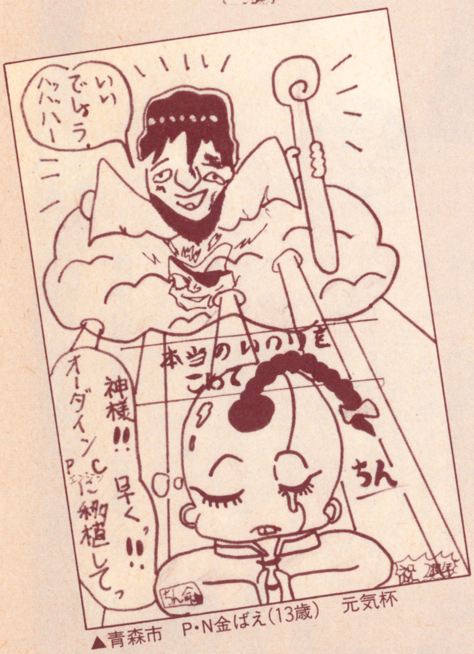
長野県　茂粒　学

めがてん　う〜ん。ボクは音楽担当者だけど、（全面のボスを倒したときの音楽）が、いまいち、うまく歌えないんだよねぇ〜。今度、歌ったのを、テープに録音して送ってほしいな。元気杯だよ。

こんにちは、『オーダイン』をクリアーしました。エンディングの音楽が透き通ってて、宙を漂うような感じで、とてもよかったです。しかし、なぜ木になるのかは、不思議だなぁ。緑化運動と何か関係があるの?

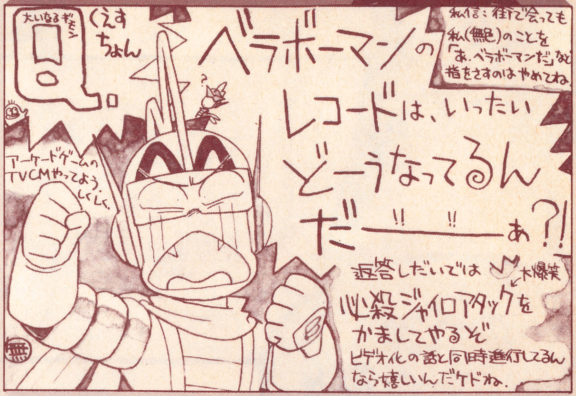
静岡県　宮之脇秀継

緑の王子様　悪人クボタは、私利私欲のために、地球を壊滅状態にまでしたわけですよ。今の地球がその過程にあるように…。たまたま（?）香奈が、クボタに拐われました。このことがきっかけで、泊は立ち上がったわけです。そしてクボタによって破壊された自然を取り戻そうと、泊は『オーダイン』を使ってクボタ城を大木に変えたのです。めでたし、めでたし。っていうわけなんだけど、ちょっと、わかりにくかったね、キミにはNG杯をあげましょう。



▲青森市　P・N金ぱえ（13歳）　元気杯

怒



◀北海道　無色無臭　NG杯

ノリボーマンからのゴメン。

いやー、悪い悪い! でも、そんなに怒らないで。2月下旬には、必ず発売するからさ。今回は、VOL.3の発売と重なっただろ? スケジュール調整で新しい『ベラボーマン』の発売が後になったわけなんだ。ちょっと、中味を紹介しておこう。A面にはベラボーマンドラマ+主題歌、B面には『ファイナルラップ』、『クエスタ』、『ドラゴンスピリット』のアレンジバージョンが収録されている。どれも力作だから、楽しみにしていてネ。

ギルはどこへ行っちゃったの?

去年のNGを思い出すと不満なことがあります。それは、表紙のギルとカイのことです。当初'88年は人気投票の結果、この2人のコンビが毎月の表紙を飾るはずだったのではないでしょうか。それなのに、表紙のギルは次第に姿を消し、去年の12月号では忘れかけられた黄金の騎士がひょっこり姿を現しただけです。僕はギルが好きなだけに悲しい。

岡山県　若狭　ゆうき

S子　ゆうきくん、それは錯覚よ! 投票で一位になったのはカイだったはず。ギルは、恋人だからということで最初出ていただけなの。だから落ち込まないでね。

ところで、今月号から、そのギルとカイの表紙も終わりになったわね。それは一つの区切りってことかな。これからは、主人公は特に設定しないつもり。その号、その号で、新しい感覚のデザインを考えようって、思っているから、毎号、楽しみにしててね。元気杯よ。

765は縁起がいい!

いきなりですが、僕の市の郵便番号は765(ナムコ)、というんだよ。ウソじゃないよーん。郵便局で調べてもいいぜ! だからどーしたって? ハハン♬だから765は、縁起がいいのさ。

香川県善通寺市　松本武門

S子　S子もみんなの年賀状から、765をいっぱい見つけたのよっ。こりゃ、年の始めから縁起がよいわ。車のナンバーが765の人、受験番号が765だっていう人はS子に教えてちょうだい。松本くんには、ナムコ杯をあげちゃおう!

ナムコが抱き合せ販売??

僕が、予約していた『ファミスタ'88』を買いに行った時のことです。店の前に次のような内容を書いた紙が貼ってありました。

『ファミスタ'88』は、メーカー側から・・・・・の依頼で、抱き合せで販売することになりました。予約された方は、それをよく考えたうえで、キャンセルまたは購入してください。抱き合せのソフトは、『妖怪道中記』、『ナムコクラッシック』。価格7200円

一瞬、ボーゼンとしました。あのナムコが……。と頭の中で何かが一〇〇メートルぐらいダッシュしたような感じでした。一緒にいた友達Bが、「マジかよー。オレ今日5500円しかもってないじゃー」とブーたれていました。店の中に入ると店員が、

「あれっ、あんた確か、『ファミスタ'88』の予約しとったよね。どうする、キャンセルする?」

と言ってきました。そこで僕は、

「あの～ぅ、もうキャンセルした人いるんですかぁ?」

と聞くと、

「うん、まぁ、ボチボチと出てきたね。どうするキミたち?」

と言われました。

「どうしようかなぁー」

と迷ったあげくに、

「また、あしたきます」

と言って帰りました。

ナムコさん、どーして、どーして抱き合せなんかしたんですか? 僕は許せません。こんなことをしたナムコが……。僕はナムコが大好きで、信じていたのに……。

富山県　AKC=CD=TAK.

S子　TAKくん、安心して! ナムコでは、抱き合せ販売は一切行っていないし、問屋さんにもそういう販売は一切しないようにお願いしているわよ。でも、実際には『ファミスタ'88』を買いたい人の数が当初、予想していた数を上回り、また、IC不足のために生産が間に合わず、その結果、そういうことがあるんだったら、とっても残念なことね。

品不足が解消され、どこのお店でも買えるようになれば、こうした抱き合せ販売も自然となくなるはずよね。ということで、ナムコでは今、必死になって工場をフル回転させ、出荷体制を整えているからね。TAKくんにはNG杯プレゼント。

笑撃の ことわざ予備校

このコーナー、あまりのプレゼントの情けなさのために、ハガキの数が少ない。それも当然、この時勢に原稿用紙がプレゼントだなんて、ふざけんな! ってとこだね。(わかっているなら早く改めるべきだったのだ。ゴメン) という訳で、今回からグレードアップ。応募が増えることを期待してるよ。

(講師・ウニ)

偏差値	プレゼント
49以下	図書券 500円分
50～65	図書券2,000円分
65以上	図書券3,000円分

作品1 「石橋をたたいて壊す(こわ)」

意味●注意深くなりすぎて、せっかくのチャンスを逃してしまう事。

例●ゲームセンターに新しいゲームが入り、プレイしようと思ったが、もしかして難しいゲームではないかと思い、まず何日か他人のプレイを観察。やっとおもしろいゲームだということがわかり、プレイしようと思ったらそのゲームがどこかへ消えてしまった。

〈滋賀県　はぐれゾンビZOE〉

●うーん、納得。こういうことはよくあるネ。全国の店長さーん、ゲームはなるべく息長く置いてあげてネ。という訳で、偏差値は60点。

作品2 「白怒火(しらぬい)が仏」

〈愛知県　三田博文〉

●ほほー、キミはもうビデオを見てくれたのかな? この一文は意味深いゾ。何しろ、白怒火(しらぬい)は、人間としてはもう仏様になっちゃってた訳だからね…。ううっ、かわいそう。みなさんも、ぜひビデオを見て泣いて下さい。感動するぜ。で、作品は、偏差偏68としましょう。

作品3 「ねこにこんばんは」

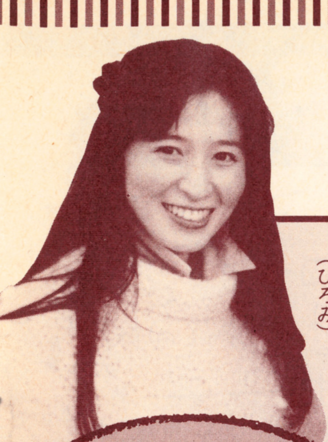
〈大阪府　影山貴志〉

●でたー、ナンセンスもの。うん、こやつ、先月号のメアリーさんと同路線を歩んでいるな。それならそれで、もう一歩ひねりを工夫してみるといいかもネ。そこで偏差値は50といたしまーす。

応募方法

NG編集室「ことわざ」係へ、ハガキ一枚に一テーマでお寄せ下さい。住所、氏名、年齢、ペンネームなど忘れずに書いてネ。月末を〆切とし、その作品の発表は翌月に行いまーす。

ラジアメ通信



ふれ愛キャンペーン報告

今年もみんなで大笑いしようね

去年は、たった一秒のテレビ出演を、まるで身内が出演したみたいに応援してくれて、とってもうれしかったです。ラジアメって、とってもアットホームな番組ね。リスナーのみなさんの暖かさを身に染みて感じました。今年は家族的雰囲気の輪をもっともっと、広げていきたいと思います。そして待望の、ラジアメの本なんかも出しちゃおうと考えているんですよ。
他にもいろんなことに挑戦してラジアメをもっとメジャーにしていこうゼェ〜。今年もよろしくね。
（ひろみ）



今年こそ、倒さない企画を出すぞ〜！
（鶴間）

11/23 in大垣



異様な団体が、ドドドッ〜〜〜！

会場ホールのあるタマコシ鶴見ショッピングセンターは、近所に岐阜県でも最大のショッピングセンターがオープンする日だったので、買い物客も少なく閑散としていた。だが、ただ一か所、ふれキャン会場の前は、すごい人だかりだった。いずこからともなく現れる少年たちの群れ、群れ…。お店の人は何ごとかとびっくり仰天。大垣の地にもラジアメ旋風は吹き荒れた。

ラジアメ・放送時間(30分)					
北海道放送	日	24:00〜24:30	東海ラジオ	日	26:15〜26:45
青森放送	日	22:30〜23:00	和歌山放送	土	24:00〜24:30
東北放送	日	22:00〜22:30	ラジオ大阪	土	20:30〜21:00
茨城放送	月	23:00〜23:30	中国放送	日	24:00〜24:30
TBSラジオ	日	24:30〜25:00	西日本放送	日	22:15〜22:45
新潟放送	土	23:30〜24:00	南海放送	日	22:00〜22:30
信越放送	土	24:00〜24:30	RKB毎日	日	24:10〜24:40
北日本放送	土	22:30〜23:00	熊本放送	日	23:30〜24:00
静岡放送	日	22:00〜22:30	宮崎放送	土	23:30〜24:00
山陰放送	日	22:00〜22:30	長崎放送	日	21:30〜22:00
北陸放送	日	24:00〜24:30	山形放送	土	23:00〜23:30

リスナーからのおたより



▲大阪府　黒理
（ラジアメ下敷プレゼント）



◀静岡県　杉山昌吾
（ラジアメ下敷プレゼント）

沖縄にもラジアメを！

とっても悲しい！
先週と今週のラジアメが聞こえなかった。聞こえるのはノイズのみ。このまま、俺のステレオはザーとかブシッとかビギッとか言って壊れてゆくのだろうか？　ひろみさん、お願いです。沖縄でも何とか放送してくださいな。番組が終わった途端、良く聞こえたりしてさ……。こんな時、沖縄のリスナーが鼻水をこらえつつ、ベランダに立ち尽くし、どんな思いになるか、わかります？　虚しいですョ。微かに、ひろみさんと鶴間さんの笑い声が聞こえる時も、何で笑っているのか、こっちにはぜーんぜんわかりません。まるで、ごちそうを目の前に、おあずけをされている俺たち、犬みたいじゃあ——。

沖縄県　ゲームズ　ディーン

※そのうちきっと、沖縄でも聞けるようにします。（下敷プレゼント）

12/18 in京都

少人数でふれ合い度100パーセント

参加者は131人と少なめ…。でも、その分、リスナーとの距離も近くなって、いい雰囲気だったよ。忙しくって、あまり寝ていない鶴間さんもギンギンに乗っちゃって、ギャグを機関銃のように連発していたしね。『未来忍者』ショーで、上映中のスクリーンをバリバリ破って"いなり"が登場した時には、スタッフも含めて全員が、おったまげたぜ。



▲リスナーが焼いてきてくれた「ラジアメ」文字入りパン



▲"いなり"登場!!

ナムコラジアメ
チャリティーX'マス
パーティ報告

12/11 九段会館大ホールにて…

サンタになった1320人のリスナーたち

チャリティ総額52万891円

チャリティー金はTBSカンガルー募金事務局を通じて
交通遺児や身体障害児への義援金とさせて頂きました。



踊るひろみ！



▲今や遅しと開演を待つリスナーたち。入口から
1kmもの行列ができてしまったのだ



▲ラストは全員で"きよしこの夜"を大合唱

暖か〜い何かを…感・じ・ちゃっ・た♡

「来年、また会いましょう」という言葉を残して幕を閉じた、第一回クリスマスコンサート。

──あれから一年。リスナーの期待に応え、約束通り、第二回が東京、九段会館にて開催されたよっ。（さすがナムコ！）

オープニングを飾るのは、ゲームミュージック『未来忍者』・『ドラゴンスピリット』。この日のために、ミュージックスタッフは通常業務を忘れるくらい練習したとか…。徹夜で練習したというひろみさんが歌う"アドバンテージ・ラブ"も、なかなかいい味出していたしね。耳が点になるどころか、アンコールの声がかかったほどさ。

メインのオークションでは、社長の筆記具をはじめ、芸能人の服など山のように用意された商品がまたたく間に売れていった。スタッフ一同、うれしいけど、大丈夫なのかなって、複雑な表情をしていたね。

会場内には、終始、暖かいムードが流れ、ナムコ、ラジアメリスナーの絆を再確認したという感じだった。第一回よりも会場もグッと大きくなり、参加者も倍近くになり、大盛況のうちに幕を閉じた第二回クリスマスパーティ。この調子でいくと5年後には、東京ドームでの開催も夢じゃないかもしれない。なんてね。



▲オークションにて、『がんこ職人』のハッピを買ったハッピーなおじさん



▲ないしょだけど、この日のために「めがてん」は、ピンクのシンセサイザーを買ったんだぜ



▲ゲストの深津絵理ちゃん。かわいかったね



▲前日から徹夜で開演を待ったリスナー13人

・今月もすてきなゲームがいっぱい・

ほ〜ら、ごらん。今年もナムコットはガンバッテルッ。
新しいゲームがゾクゾク登場するよ!

ファミリーコンピュータ

それ行け! ワギャンの大冒険!

ナムコの秘蔵っ子・ワギャンが繰り広げる、愉快でかわいい、愛と正義のアドベンチャーゲーム登場!



2月9日発売予定 ¥4,900



▲ワギャン村の長老に会うとこんな得がある





◀ドクターデビルとの対決はしりとりだ!

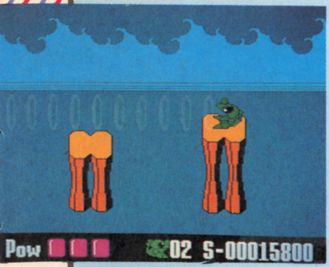
ついに出た。あの、「クチのへらない卓上怪獣ワギャン」が、とうとうFCの世界へ乗り込んできたのだ。

やんちゃ坊主のワギャンが暴れ回る『ワギャンランド』には、森あり谷ありすべり台あり……といろんな冒険が待ち受けているから楽しみ。

すっごくかわいくって、すっごく愉快。友達を集めて、ワイワイいいながらプレイしたいな。



▲哀れ、因われのワギャンたち



因われし、ワギャン島の仲間たち! にっくきドクターデビルを倒せ!

クチの減らない卓上怪獣として、「ナンダョ、ウルセーナ」「バーカッ、ケケケ……」な〜んて言ってもなぜか憎めないナムコの人気者、ワギャン。久しぶりに生まれ故郷の「ワギャン島」に帰ってきたが、出迎えがひとりもいないッ。何ということだ! せっかく帰ってきたのに、ワギャン島から家族や友達、恋人(?)までもが消えてしまったなんて……。

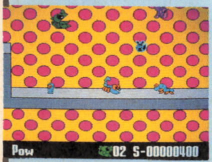
ゲームの目的は、ワギャン島を侵略したドクターデビルを倒し、因われたワギャンたちを助け出すことなのだ。さあ、ワギャン島に平和を呼び戻すためにキミもワギャンと一緒に愉快で楽しいスーパーアドベンチャーゲームを体験しよう!

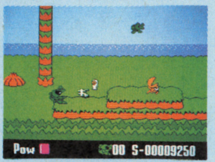
武器は声、大声で叫んで敵をシビレさせちゃうのがミソ

基本的攻撃法は、ワギャンの叫び声「音波砲」で敵をシビレさせちゃうことなんだ。それにマップ上に時々現れるワギャナイザーを取ると、音波砲は「ワッ」→「ギャ」→「ガー」→「ギャー」と四段階にパワーアップして無敵状態にもなれる。この状態の時、島の中央にある空中波形スライダーに乗ると、実に気持ちがいいんだなあ、これが。

ワギャンランドには、まだまだ楽しいことがいっぱいあるよ。各ステージ最後に出現するボスキャラとはナント、〃しりとり〃や〃神経衰弱〃で勝負するんだ。カンタンそうだけど焦りは禁物だよ。それに超便利アイテムとして、一撃で敵を吹っ飛ばしてしまう「スーパーワギャナイザー」、空を飛べちゃう「ワギャコプター」しりとりの制限時間を止める「タイムストッパー」なんかが用意されている。どうだい?

底抜けにネアカな『ワギャンランド』。家族みんなで、ワイワイギャンギャン楽しんでみないかい?





▲ボーナスステージも待ってるよ!





◀卓上怪獣ワギャンなのだ!

ファミリーコンピュータ

遂に登場

本格派A.R.P.G.

アクションロールプレイングゲーム

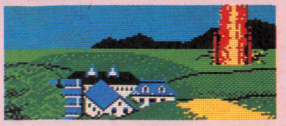
2月17日発売 ¥6,900

バッテリーバックアップ付



名作パソコンゲームの完結編 ハイドライド3

―闇からの訪問者―

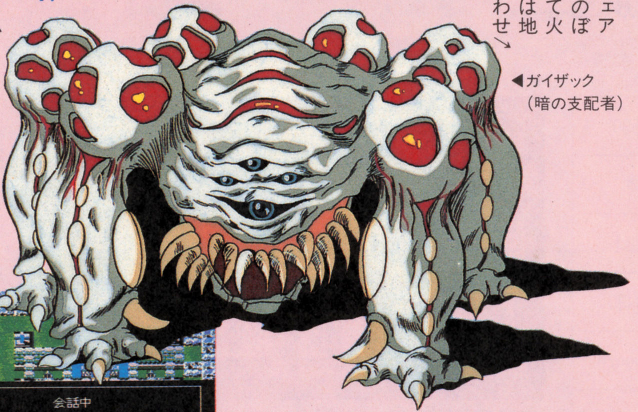


『ハイドライド3―闇からの訪問者』がナムコットから誕生！

アクションRPGの決定版『ハイドライド3』がFCで登場するよ。このゲームは、かつてパソコンゲームで一世を風靡したハイドライドシリーズというだけあって、貫録十分、奥の深いゲームなのだ。さすが元祖アクションRPGだね。

物語は、平和で美しい国、フェアリーランドに巨大な火柱が立ちのぼったことから始まるんだ。やがて火柱は燃え尽きたけど、その場所は地割れを起こし不気味な気配を漂わせ↗ていた。そして人間と共存していた妖精たちの姿もいつしか消えてしまっていた。この事態を重く見た修道僧は一人の少年に原因究明を命じた。少年は人々の証言から「闇の支配者ガイザック」の仕業であることを知る。

少年の心には、ガイザックへの復讐心がムラムラと燃えあがるのだった！↗



◀ガイザック（暗の支配者）

フェアリーランドに平和を呼び戻すのは、キミの腕と頭脳次第だ！

闇の支配者ガイザックを倒すには、長くて険しい、イバラの道を歩まなくてはならない。舞台だけでも、地上・ダンジョン・200階の塔・空中都市、と驚異のパラレルワールドが用意されている。

まずは、敵を倒しながら経験値とお金をレベルアップしよう。その上で装備を整え情報収集をしてゆくんだ。

それにこのゲームのアイテム（武器等）には、それぞれ決まった重さがある。キミが操る主人公は、自分が〝持てる重さ〟と〝使いこなせる重さ〟の判断をしなければならない。この判断を誤ると、武器のあまりの重さに攻撃力が低下し、キミの足はスピードダウン。キミは攻撃するどころか、自分自身をも失くしてしまいかねない。だから、体力値や腕力値を把握しておくことが大切なんだ。↖

ハラが減っては戦さはできぬ!? 焦らずじっくり、攻めていこう

戦いを進めていくうちに、ゲームの中のキミは、お腹も減ってくるし、眠たくなったりもする。『ハイドライド3』にはキチンと時間が流れているんだね。食事をしたら、夜はじっくり休んで、明朝7時にはちゃーんと起きよう。じゃないとバテちゃうからね。

ってなわけで、不節制はすぐさまゲームに影響しちゃうんだけど、何も体力だけがこのゲームのポイントじゃないんだ。キミのステイタス項目には、しっかりと「心」「魅力」「教養」等が刻み込まれているからコワイよ。数ある敵の中でも妖精類を倒すとキミは悪人になってしまうからね。健全なる精神は、健全なる肉体に宿る――まさに、キミはゲームの中で生きているんだ。

さあ、全身全霊でガイザックを闇に封じ込めよ！



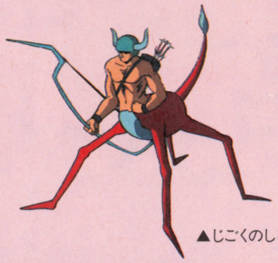
▲炎の剣で、平和を呼び戻せ！



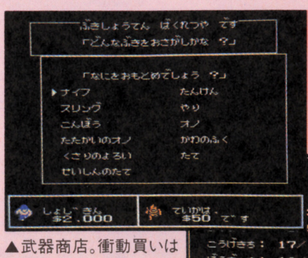
▲情報収集は怠るなよ



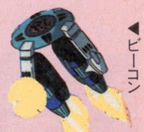
▲腹が減っては戦はできぬ



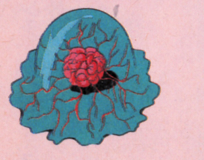
▲じごくのししゃ



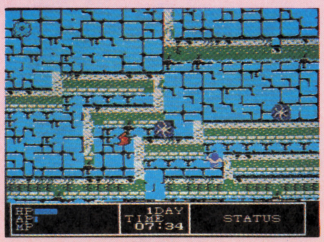
▲武器商店。衝動買いは身を滅ぼすぞ



◀ビーコン



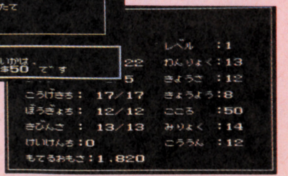
▲スライム



▲ダンジョンには魔物がいっぱい

▼じんめんせき





▲キミの人間性が暴かれる瞬間!?

㊟このゲームはシャープC1では、ご使用になれません。

プロ野球 ファミリースタジアム '88年度版

快調、「ファミスタ'88」！

発売日(12/20)に売り切れ店続出！またすぐに店頭を飾るからね。

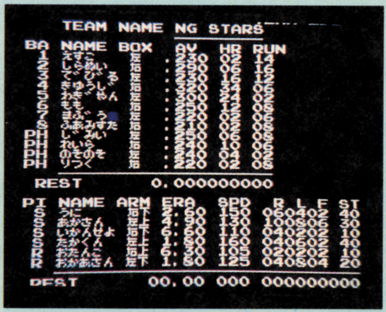
やっぱりファミスタだね。うん。発売から1か月が経つけれど、みんなの腕前はどんなかな？　今月はチームエディット機能を使ってNGでもオリジナルチームを作ってみたよ。

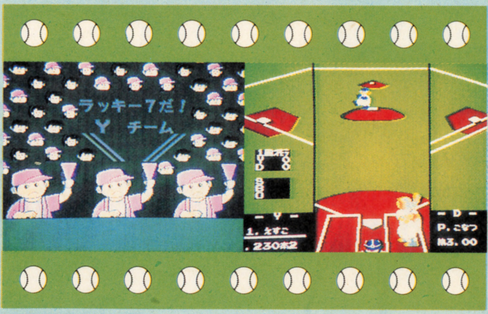


打　率	.200～.590
ホームラン	0～98本
走　力	0～68
防御率	0.00～9.90
速球の平均球速	100～195km/h
右変化	0～28
左変化	0～28
フォーク	0～14
スタミナ	0～95

▲この数値の範囲内なら、どんなチームだって作れるよ。キミの腕の見せどころだぞ

▼見よ！　NGスターズのジグザグ打線を！





NGスターズ、Dチームと初対戦！

さて、その試合内容を実況中継風に追ってみよう。まずはNGスターズ、先発ピッチャーうに(ウニ)。初回から球のキレ味もよく、まずまずの立ち上がり。3回を無失点2奪三振と見事なピッチング。

しかし、そのうに(ウニ)も4回にはDチームの強力打線につかまってしまう。ワンアウト後、4番おみあいが3球目の甘いカーブを見逃さず、痛烈なレフト前ヒット。そのまま流れを摑んだDチームは、5回表も手堅い守備でNGスターズの得点を許さない。そしてDチームのラッキー7。この回一挙3点を奪取、試合の主導権を握る。

いつも野救は9回から——

これに対しNGスターズは、8回も無得点、そして9回表にきゅうじ(キュージ)、わぎゃん(ワギャン)の連続ホームランで、まずは2点を返した。いよいよNGスターズの打線爆発！　8番ふあみすた(ファミスタ)がセカンド横を抜けて出塁の後、えすこ(Sチ)、しらぬい(白怒火)の連続ヒットで同点にこぎつける。でびる(デビル)は三振に倒れたものの好調のきゅうじ(キュージ)が、おにょの3球目のカーブをライトスタンドへ今日2本目のホームラン。ついに逆転に成功！　試合は9回裏、最高潮に！

NG、ピンチを切り抜けろ！

ついに逆点を許したDチーム、ぜひとも追加点の欲しいところで、たつまき・げいびの連続ヒット。1点を返し、なおも一死三塁の好機。

Dチーム、ここで一発出ると同点のチャンスだ。そこへ迎えるは強敵、4番おみあい。NGスターズは、ついに抑えのキリ札・おかあさんを投入。しかし、実力で勝るおみあいは、初球を叩き見事な当たりを披露。あわや、サード頭上を越えるかと思われたライナーをサード・もも(モモ)が華麗にジャンピングキャッチ。そのままサードから飛び出したげいびを刺し、ダブルプレー成立。ゲームセットとなる。

どんなもんだい、NGスターズ快勝

てなわけで、Dチームとの第一戦に勝利を飾ったNGスターズ。まずはメデタシ。あー、ほっとした。

こんなに興奮しちゃう『ファミスタ88』だけど、乱闘シーンや審判の大げさなジェスチャーがあればいい、なんていう過激な要望も寄せられているんだ。キミはどんな風に楽しんでいるかな？　NGスターズに負けないような最強チームを作ってみてね。



▲美人キャスターが伝えてくれるNGスターズの快勝。嬉しいね

ファミリーコンピュータ



ファミリーピンボール

3月上旬発売 ¥4,900

またまた、みんなで楽しめるゲームが出るよ。その名も『ファミリーピンボール』。

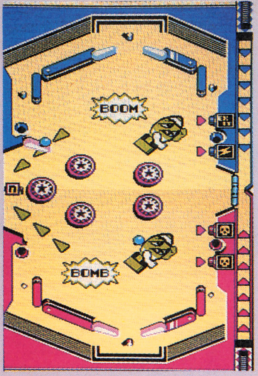
ボールの加速感や俊敏なフリッパーの動きなど、ナムコの技術を駆使して、リアルな画面づくりに大成功！ それに、オーソドックスなピンボールゲームの他にも、3つのモードが用意されちゃってるからスゴイんだ！

一つは〝ナインボール〟。これはピンボールを利用したビンゴゲーム。想像できるかな？ ビンゴのホールめがけてフリッパーで狙っちゃおう。ボールがポンポンと入って得点がある基準に達すると、な～んとなんと、各モードの裏技コマンドがキミの目の前に、ドッカ～ンと現れるという確かな情報をキャッチしてしまったぞ！ さすがナムコならではのユニークな発想だね。

2つめ〝バトル〟はVSモード。暴れん坊のフリッパーをワープさせて、狙い打ちするのがコツってとこかな。もう一つのVSモードは〝スポーツ〟。なんと、フリッパーがビュンビュン回転して、本格的なサッカーやアイスホッケーが楽しめちゃうスグレものなのだ。

いろんなアイディアが盛りだくさんの『ファミリーピンボール』。元気いっぱいのナムコお馴染みキャラたちも、たくさん出てくるよ。

早く見たいだろうけど、もうちょっと待っててね。



▲VSバトルモードのボンバー。迫力に負けるなよッ



▶ナムコ元気印キャラたち。キミはどのキャラでプレイしたい？

ファミリーコンピュータ



ROLLING THUNDER

3月下旬発売 ¥5,500

「応答せよ、アルバトロス。レイラ・ブリッツが秘密結社ゲルドラに捕えられた。彼女を助け出し、ゲルドラの首領の正体を暴くのだ！ 急げ、アルバトロス、やつらが世界を侵略してしまうぞ！」

もうわかったね。そう、『ローリングサンダー』がファミコンになるんだ。ゲーム内容は、秘密結社ゲルドラに捕われたWCPO(世界刑事警察機構)の女性工作員レイラを助け出し、ゲルドラの首領・マブーの息の根を止めて世界征服を阻止する、というもの。マブーを倒すには、まずその手下どもを倒さねばならない。マスカー、忍者、ファイヤーマン、人造人間ゲルゾ……と敵の出現は数知れないぞ。アルバトロスの武器は拳銃とマシンガンだけど、弾薬にも限りがあるから、隠し扉などでアイテムを取る必要も出てくる。超ド緊張のシリアスアクションゲームなのだ。

それにしても、縦横にスクロールする画面でのマシンガン連射は、すっげ～気分爽快だったな。えっ、早くプレイしたいって？

シンボー、シンボー……ふふふっ！



▲見よ！ このガンさばき。ジェームス・ボンドもマッツァオだね



PCエンジン



ワンダーモモ

3月下旬発売 価格未定

やったーッ！ ぼくらのモモちゃんが帰ってくるぞ！ アーケードのアイドル『ワンダーモモ』がPCエンジンでおめみえするんだいッ。

一段と愛くるしさに磨きをかけて、ちょっぴり大人っぽくなったモモちゃんが、相変わらずの親衛隊に囲まれて、地球を狙う異次元怪人軍団・「ワルデモン」をやっつけてゆく、とってもオキャンなアクションゲーム。もちろん得意技は、モモキックとモモジャンプ。それにモモを変身させて「ワンダーモモ」にすると、その効力はグンとアップするし、ワンダーリングだってちゃ～んと使えるんだぜ。

舞台は、公園や工事現場、海岸沿いなど、12種類が用意されているから、いろんな表情のモモが登場するよ。変身して、たのもしくなったモモが必死にハイキックする姿を見ると、思わず「ガンバレー」って叫びたくなっちゃうし、ダメージを受けると舞台へ上がって抱きしめたくなっちゃう。けどやっぱり、青空に向かって元気よくジャンプするモモが、とってもキュートだね。

とにかく明朗豁達、裏表ナシのモモは、どんな時だってぼくらのアイドル。春一番の風に乗って登場する、底抜けに明るく楽しいオキャンなアクションゲーム『ワンダーモモ』、期待しててね。



▲スカイジャンプトゥキーック！



▲閑静な住宅街に、つむじ風が……

NETWORK

ネットワーク

を御紹介するロケーション
京の2店をクローズアップ。

プレイシティキャロット



田町店

営業時間　平日AM10:00～PM11:00
日、祝日PM12:00～PM6:00
☎03-452-8349
住所　東京都港区芝5-27-12



PC.田町店長　千葉さん

おふくろ店長のいる

安心して遊べる暖か～いお店にしたいですね。

ここは、昔から高校生が多いんですが、ここ数年、社会人の常連さんも増えてきてますね。

ここに来る学生さんたちと同年代の子供がうちにもいるせいか、みんな自分の子供のようなんです。この間、受験生の子が来ましたが、一、二回プレイするのは黙ってみてましたが、後は帰したんですね。「受かったら、いらっしゃい」なんて感じで…(笑)。いじわるばあさんのように思ってるかもね(笑)。でも、ここに来る以上、責任を持って遊ばせたいですからね。より安心して遊べるお店に！　と心がけていますので、ぜひ一度いらして下さいね。



▲お店の常連さんたち。いつもバカ騒ぎをしているらしい

戦(いくさ)は常に機動力!!





作・ROJ
雑記帳より



仲よしコンビのくらいすてぃ君とTAMA君「アサルト」も二人で楽しんじゃうのだ◀



やあ、やあ、コンニチハ！　サラリーマンだけど、私だって常連すゾ◀

腹が減っては戦(いくさ)はできぬ！



▲ここのお好み焼き、大判焼はバツグンのおいしさ。常連さんたちのエネルギー源なのだ

常連さんたちが、めちゃおもしろい

友達になりたかったら、雑記帳にひと言書いてネ。

ゲーム好きの常連たちが集まっているサークルACTのメンバーは、とってもパワフルだった。会長のEMPTYさんは、とても人あたりがいい人だから、誰でもすぐに友達になれるんじゃないかな。一度会う価値ありの人物だね。

そして、このサークルが中心になって主催しているものに、お店に置いてある雑記帳があるんだ。

最近では、どこのキャロットでもノートを置いてあるのが常識になっているね。でも、ここの雑記帳がキャロットノートの中でも、いちばんインパクトがあるっていうわさだ。

ノートにメッセージを書いて会話をし、知り合いになるというケースも多いらしいね。そんなノートの輪があちこちにできていて、中には、東京と青森間を往復しているノートもあるんだって。運び人に拍手！

プレイシティキャロット

TOC店

営業時間　AM10:00～PM8:30
☎03-494-2610
住所　東京都品川区西五反田
7-22-17東京卸売センター地下2階



LOCATION

ロケーション

ナムコ直営ゲームセンターネットワーク。今回は、東

居心地がいい、また来たい！と思っていただけると最高ね

うちのお店は、ちょっと変わってて、80パーセントはサラリーマンのお客さんなんです。TOC内には、たくさんの会社が入ってますでしょ？ だから、ここに勤めている人が、お昼休みや仕事が終わった後、寄ってくださるんですね。息抜き、休憩という要素が大きいから、居心地の良いお店作りということに気を遣っています。「店長、風邪ひいたみたい、薬ある？」「昨日、飲み過ぎちゃって…」なんていう人も多いので、常備薬なんかも用意してあるんですよ。年配の方にはお茶を出してあげたり…、変なお店ね（笑）。

最近では、マニアの方も増えましたよ。昔は〝隠れキャロット〟と言われ、知名度が低かったんですけどね（笑）。



PC.TOC店長　紅林さん

家庭的なお店を発見！

今どきのサラリーマンはゲーム狂

常連もまっ青

平日の12時半ぐらいに、ここを訪れると異様な光景を見ることができる。ネクタイを締めたサラリーマンが、『スィートランド』に群がっていたり、『メタルホーク』に乗ってゴキゲンになっているのである。店内には50台のゲーム機があるが、お客さんは70人を優に越えている。黒、紺、グレーの物体が蠢いているのは、何とも妙！ こんな世界もあったのね。



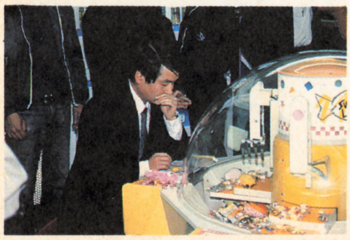
▲「メタルホーク」でお昼休みにストレス解消！



▲こちらは、ペリカン便のお兄さんたち



▲とても、ゲームをやっているとは思えん



▲またぁ～、そんな難しい顔しないでよ



常連客 瑞原さん　アルバイト 山口さん

アイドル店員と常連客の会話

〈居心地のいいゲームセンター〉

瑞原　サラリーマンとマニアでは、基本的にゲームの楽しみ方が違うんだよね。サラリーマンはハイスコアとか全面クリアーなんてことに、あまり執着しないからね。

山口　でも、経済力があるから、やたら『ファイナルラップ』なんかが、上手だったり（笑）。『ファイナルラップ』でマニアのほうがサラリーマンに挑戦している姿って、笑えるよね。でも、それで仲よくなったりするんだから。

瑞原　ゲームセンターって、同年代じゃない人が集まってくるから、一種の社会勉強になるんじゃないかな？

山口　でも、東京のゲーセンって、道場みたいなところが多いよね。常連がいてハイスコアをバシバシ出している。地方から上手なのが来ると道場破りみたいで…。ちょっと殺気立ってて、一般の人が入りにくかったりね。

瑞原　そこが、今後の課題なんだよね。やっぱり、誰もが気軽に入れる雰囲気って大切だと思うよ。ゲーセンがもっと、一般の人にも受け入れられるようになるためにもね。その点、このお店は、オープンなほうかな？ 僕にとっては、居心地のいいお店だね。実は、サラリーマンと話をするのが、結構おもしろいんだ、これが。

山口　今後とも、ごひいきに！



僕たちサラリーマン族がキミの挑戦を待ってるゾ



'89 新年 やったぇ! プレゼントクイズ

さて、今回は新年合併号ということで、特別プレゼントクイズを企画してみたぜ！　次の3つの問題の答えを書いてNG編集室へ送ってネ。正解者の中から抽選で30名にステキなプレゼントが当たりまーす！（答えは1問につき2つ、合計6つだよ）

問題(1)世界初の通信機能搭載のドライブシミュレーションゲーム『○。○○○○。○』。このゲームのベースになっている日本の有名なレーシングサーキットの名前は？

問題(2)日本の代表的国民ゲームとなった『○。○○○』。その88年度版の中で、前作のピッカリ球場と同じ広さの球場の名前は？

問題(3)ナムコ初のオリジナルビデオムービー『○○○○』。この中で、ヒーロー白怒火（しらぬい）の宿敵の、悪の首領の名前は？



▲『未来忍者』ポスター　5名



▲ナムコットFCカセット『ファミリーマージャンⅡ　上海への道』　5名



▲ナムコットFCカセット『プロ野球ファミリースタジアム88』　3名



▲ナムコットFCカセット『キングオブキングス』　5名



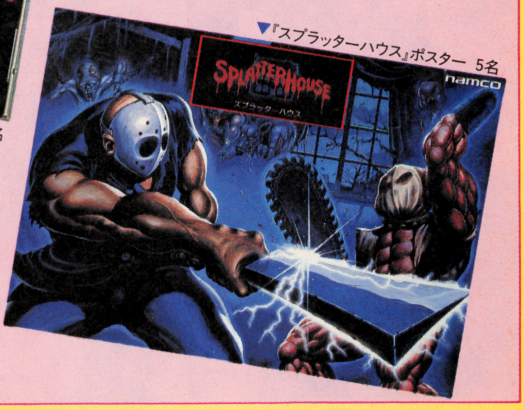
▲『未来忍者』CD　2名



▲『未来忍者』ビデオカセット　3名



▲『ビデオゲームグラフィティ VOL.3』CD　2名



▼『スプラッターハウス』ポスター　5名

応募要領

官製ハガキの裏に①クイズの答え②郵便番号③住所④氏名⑤年齢⑥希望するプレゼント名を書き、右下の応募券を貼って、（株）ナムコ NG編集室「プレゼントクイズ」係宛に送って下さい。〆切は 2 月28日（火）当日消印有効。発表は発送をもってかえさせていただきます。

NG NO.27
月刊NG 1・2月号
1989年2月1日発行
発行／株式会社ナムコ
NG編集室
住所／〒146 東京都大田区矢口2-1-21
☎03(756)2311

〈後記〉

長い昭和の時代が終わり、平成元年の幕開けとなった89年。今回は、ちょっと一息ついて、誌面も気分一新してみました。新しい年の心意気。今年は、さわやかなNGを目指したいと思ってます。まだしばらく、発行日やページ数が落ち着かないかもしれませんがお許しを!!　決まり次第、お知らせしますから待っててネ。

また、NGへの感想や、ナムコへの意見、質問などありましたらドシドシお寄せ下さい。今年もよろしくねー。

〈NG入手方法〉

NGは、ナムコ直営のロケーション及び玩具店の一部で、無料で配布されています。もしこの方法で入手できなかった場合は、直接NG編集室宛にお申し込み下さい。郵送申し込みの場合は、郵便番号、住所、氏名、電話番号を明記の上、200円分の切手を同封して、左記の住所の（株）ナムコNG編集室「NG○月号お届け係」まで。こちらに到着後2週間以内にお届けできると思います。㊟くれぐれも自分の住所、氏名など書き忘れのないようにお願いします。

次号（3、4合併号）は3月30日発行予定だよ。待っててね。

'89 1・2月号 NG
プレゼントクイズ
応募券

1989.1.30（月）

NG Topics

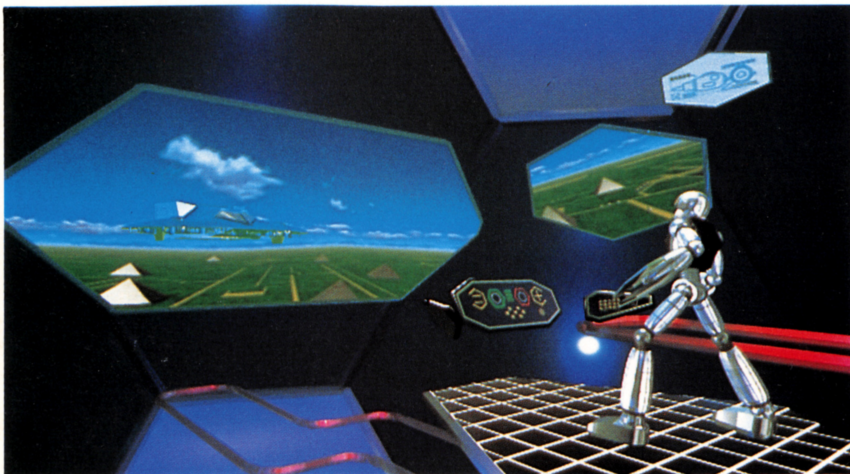
NGトピックス

CGアニメーション・ストーリー XEVIOUS完成

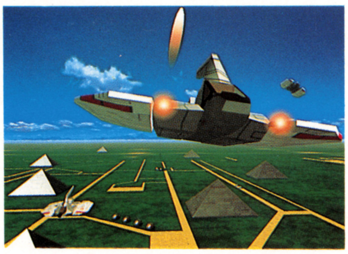
今やビデオゲームの名作として名を残す、ナムコのスーパーヒットゲーム『ゼビウス』。その世界をよりイメージアップさせて、リアルなCGアニメーションに完成させたのが、CGアニメ・ストーリー『ゼビウス』です。

これは、ナムコCGプロジェクトで制作された短編アニメーション第1弾。昨秋開催された「ニコグラフ'88」(コンピュータ・グラフィックス総合展)のフィルムショーにて上映され、各界から注目を集めました。

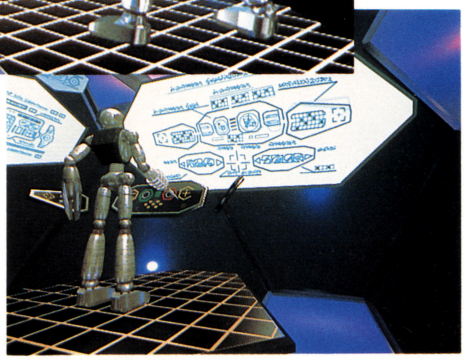
ビデオゲーム『ゼビウス』が持つ繊細で美しい世界を再現し、迫力ある動きを加えた、すばらしいグラフィックスの世界。機会があれば、ぜひ皆さんにもお見せしたいですね。



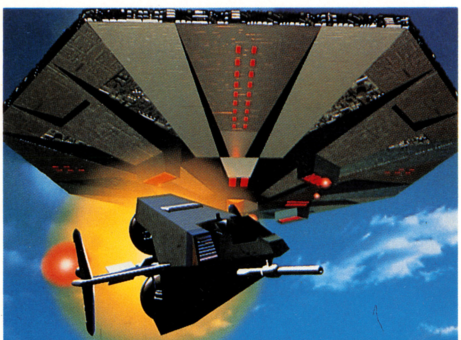
▲ゲーム画面から飛び出してくるテラジ



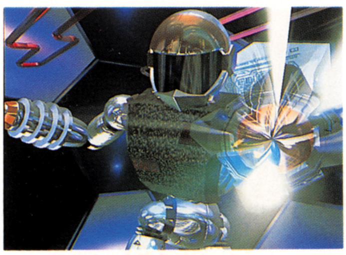
▶攻撃を仕掛けるタルケン



▲『ゼビウス』のゲーム画面に向かうロボット



▲アンドアジェネシスの総攻撃を受けるソルバルウ



▲敵を攻撃するロボット

STORY：時代設定は近未来。ロボットが最新型ゲーム『ゼビウス』のプレイを始めた。立体映像、立体音響の超リアルシミュレーションゲームだ。迫力ある戦闘にのめり込むうちに、プレイヤーは完全にゲームの世界に同化してしまった。

必死に攻防戦を繰り返すうち、ついに「アンドアジェネシス」が出現。集中砲火を浴びて、ソルバルウの大ピンチ。もうダメだ！と、その時、ハッと我に返ったロボットは、リセットボタンを押してゲームを強制的にストップさせ、ようやく現実に戻るのだった。

訂正のお知らせ

NG1、2月合併号内で写真が一部入れかわっている所がありました。

P. 5


巻頭特集
ウイニンググラン
レーシン
※画面写真は開発途中のものなので、実際と多少異なる場合があります。
PRACTICE 予選
規定時間内(60秒)にコースを1周すれ グランプリ進出。
選のラップタイムにより、グランプリのスターティング・ポジションが決まる。
予選のラップタイムを表示するモニターも、F1レースそのままで、すっかりレーサー気分。
サイドミラーで後続車の確認を。予選は自分のマシン1台だけど、決勝は16台(EASYは8台)になるので接触にも注意!
GRAND PRIX 決勝
定時間内に1周すると、タイムエクンドで次の周も走れる。
コースを4周(EASYの場合は3周)すれば、ゴールイン。順位が表示される。
タコメーターが、レッドゾーンに振れるあたりでギアチェンジするのが効率がよい
みごと、グランプリを獲ると―セナも涙で回った"ウイニングラン"が見られるぞ。
モードセレク
▲ゴールインすると、自分の成績が表示
▲ネーム入れも3D映像で凝っているネ
5

P. 10


アーケイドGAME
未来忍者
ゲーム『未来忍者』は難しいから、もうあきらめたなぁんて言っているキミ、このページを読んでもう一度、挑戦してみてはいかが?
ワンポイントアドバイス
もうちょっと先に進みたいキミへ
■キミはこの難関をどう乗り越えた?
〈歯車〉あせらず、慎重に!
チョン、チョンという感じで、軽くジョイスティックを動かすのがコツ
ほら、じょうずに乗れるだろ?
歯車のラスト面のボスキャラをやっつけるポイント。この場所を覚えておくと海
〈海〉電気くらげに御用心!
あれ? 画面の上部に敵キャラがいないねぇ〜。上部の敵をなくせば、あとは簡単なのさ
はっきりいって、これはヒント画面なんだぞ!
■気合度を充電するのは、この面で!
この2つの面には㋷玉がたくさんあるので、できるだけ、取っておくこと!
ゲーム批評
◆プレイヤーの声◆
〈中三、Yくん ゲーム歴3年〉
スピード感に慣れたころ、1コインクリアー達成! キャラクターが小さいのが難点だと思っていたが、エンディングでは、そんなことを忘れて感動した。
〈マニアのTくん ゲーム歴8年〉
デモ画面が平凡なので、やる気がしなかったが、実際やってみると、ビジュアルもサウンドもなかなかよかった。コンティニューで得点が増えるのはちょっと…。
10

上記のように訂正しておわびいたします。

㈱ナムコNG編集室

月刊NG
No.27
一九八九年二月一日発行（毎月一回一日発行）第四巻第一、二号通巻二七号
編集人 佐藤貴子
発行人 中村雅哉
郵便番号一四六 東京都大田区矢口2—1—21
株式会社ナムコ 電話(756)二三一一

